3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.39
专题企划
红十字献礼
——游戏世界的医护工作者
攻略透解
无瑕人生 新牧场物语 PSP
传说的斯塔菲4 NDS
Mother3 GBA
卷首特报
恶魔城 废墟肖像
「恶魔城」最新作详细情报公开
NDS
最终幻想III
——故事、系统、人物、战斗大量情报披露
NDS
100000元
大抽奖
本辑始动！


NDS 全部 ROM


GBA 全部 ROM


PSP 精选 ISO

本辑特别关注

现实中我们难免患病受伤，游戏中也是一样，而医护人员则为我们在现实生活和游戏生活中的健康做出了不可磨灭的贡献。在5.8国际红十字日与5.12国际护士节来临之际，向各位医护工作者道一声“节日快乐”的同时，也让我们来看看游戏中的医护工作者们……

专题企划

红十字献礼 P43

——游戏世界的医护工作者







美术总监：吴松

掌机王Sp

Vol.39

本辑赠品



《传说的斯塔菲》主题贴纸



口袋光环 VOL.39

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引



恶魔城 废墟肖像

Castlevania: Portrait of Ruin

◆Konami◆ACT◆预定2006年11月15日◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

卷首特报



■北美任天堂官方杂志《Nintendo Power》最早公布了本作情报。

文 软饼干

Konami于4月21日公布的美版《恶魔城 废墟肖像》(Castlevania: Portrait of Ruin)的游戏预告又该让系列FANS们热血沸腾了！作为一款NDS独占游戏，本作依旧是由著名游戏制作人五十岚浩司(IGA)担纲制作，游戏音乐由山根美智留老师负责，惟一比较遗憾的是本作的人设依旧不是小岛文美女士。

莫里斯家族新人登场！吸血鬼猎人再度现世！

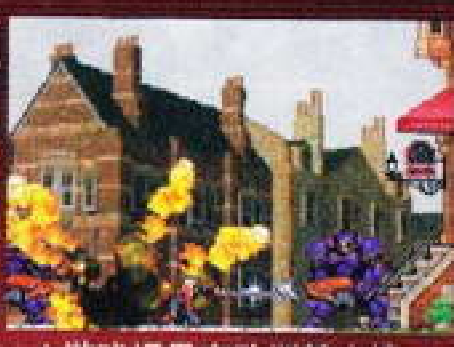


华丽的双人探戈

本作的游戏主角变成了两名，分别是吸血鬼猎人乔纳森·莫里斯与魔法师夏洛特·奥尔良。关于莫里斯家族，相信熟悉"《恶魔城》系列"的玩家应该不会陌生，莫里斯家族是贝尔蒙特家族的旁系兼同盟关系，而作为吸血鬼猎人约翰·莫里斯的儿子，本作主角乔纳森是莫里斯家族的后人，同样有资格继承和使用威力巨大的圣鞭——"吸血鬼杀手"，也正是由于爷爷昆西·莫里斯是美国人的缘故，所以一头金发的乔纳森是个美国青年。而本作另一位主角夏洛特·奥尔良，从现有公布的资料来推测，这名拥有魔法力量的小姑娘似乎与擅长魔法的费尔南德斯家族有着千丝万缕的关系，除此之外身世背景尚不明确。



▲华丽的双人合体召唤技。



▲游戏场景在欧洲某小镇。

原创的故事背景

《恶魔城 废墟肖像》的故事背景设定在战火纷飞的二战期间，这是一个苦难的时期，成百上千的战争冤魂游荡在世界各地。为了得到灵魂的解脱，这些冤魂被废墟之中的德拉古拉城堡所吸引，并听命于两位神秘的吸血鬼姐妹，妄图复兴德拉古拉。就在此时，吸血鬼猎人乔纳森·莫里斯与魔法师夏洛特·奥尔良临危受命，为阻止德拉古拉统治世界的可怕计划，两人携手踏上了拯救人类世界的除魔之道。


▲黄昏中与敌人的战斗，空中乌鸦怪的数量不少。

神秘莫测的吸血鬼姐妹

游戏中的吸血鬼姐妹名叫斯黛拉(Stella)和萝莱塔(Loretta)，为了完成她们父亲巴洛克(Brauncer)的心愿而要复活吸血鬼魔王德拉古拉。由于巴洛克身前是个画家，所以游戏中到处会看见其绘画作品，而本作的副标题"Portrait of Ruin"的含义也与这点有密切关联。

游戏中主角们需要处理一些绘画相关的物品，利用这些物品可以进行传送，让主角们在各个区域内来回穿梭。


▲类似木乃伊的敌人，难道身处埃及金字塔内？

▶非洲沙漠中遭遇亡灵部队。

我喜欢2D类型的游戏，我不想抛弃原来的游戏风格。

——五十岚浩司

《恶魔城 废墟肖像》依旧是2D类型的游戏，在游戏中乔纳森·莫里斯与夏洛特·奥尔良并肩战斗，不过男女主角的关系非常纯洁，不会出现浪漫的场面。玩家可以在两人之间自由切换控制，游戏中有为达成某目的或需要互相掩护的任务出现。由于两人能力特征不同，因此战斗方式上也有很大的区别。乔纳森·莫里斯由于装备有皮鞭，因此物理攻击是其战斗的主要方式，而夏洛特·奥尔良更擅长使用魔法攻击。游戏中两人都可以使用全新的"召唤攻击"系统，发动强力的召唤攻击来攻击魔物。


▲不知名的怪物挡在主角面前。

游戏画面风格转变，游戏场景猛增


▲看来敌人数量还真不少。

本作场景将比《苍月》大很多，部分制作人员来自《月之轮回》和《月下夜想曲》制作小组。游戏中拥有100种不同种类的敌人和极具魄力的大型BOSS。游戏基本类型还是到处探索，这次不光只是在城堡内部进行探索，还加入了少许户外场景，比如炎热的沙漠和充满迷雾的小镇等场景。游戏画面整体上趋向于动画，美式风味浓重，在游戏开头同样会设置一段精彩片头。


▲酷似法老王的敌人。

游戏系统大改革，增加多人游戏乐趣

由于《苍月的十字架》中的战魂在游戏中所占比重太大以致于忽略了战斗和道具装备部分，因此本作取消了"战魂"系统，道具方面将会进行加强。在冒险途中，两名主角将能收集和使用大量不同的武器，装备这些物品可以提高自己的技能等级或获得新技能。另外为保证游戏的流畅度，前作鸡肋的触摸屏功能也将被取消。Wi-Fi功能正在调整测试中，可能会加入合作或对战模式，游戏中的道具可以自设商店卖给其他在线用户。


▲吐火弹的巨大骨龙。

著名游戏制作人访谈 五十岚浩司(IGA)

问：以后还有机会再见到发生在1999年的尤利乌斯·贝尔蒙特(Julius Belmont)亲手封印德拉古拉(Dracula)的经典一幕吗？

IGA：我希望我那时还能担任游戏策划人，如果是这样的话，我还会考虑加入昆西·莫里斯(Quincy Morris)的内容。

问：你个人认为《恶魔城》(简称《CV》)的时间轴线设定是否重要？

IGA：就我而言，我一般都会把故事内容和时间设定相互协调，并进行合理搭配。

问：你负责整个故事元素和时间轴线规划，这是主要的游戏开发内容吗？

IGA：我一直在考虑不同故事之间时间线的整体规划，但最重要的部分还是游戏系统，设法设计最适合《CV》的游戏系统。在这个条件下，双主角模式不适合1999年所发生的故事。所以说我们首先要设计好一个游戏系统，然后在给游戏设计最佳的故事背景和时间轴线。

问：从早先访谈中得知，你有重新制作"《CV》系列"的想法，那你最想重制以前的哪部作品？

IGA：其实这是我一直在考虑的东西，我有不少作品都希望重做。(笑)如果在时间和金钱都允许的条件下，游戏销量喜人，我们就有更多预算，然后就可以考虑这些问题了，我只是希望把"《CV》系列"做得更好。换句话说，更好的质量就意味着更多的游戏BUG。(笑)

问：你已经为《CV》工作一段时间了，是什么驱使你去从事这个工作？

IGA：因为我喜欢《CV》，就个人来说，我是ACT游戏FAN，我很喜欢《CV》的世界观。如果时间允许，我想去制作射击游戏，不过我现在暂时打消了那个念头。(笑)我是作为一个玩家的视角去喜欢这个系列的，随着我的工作小组不断成长，刚开始的时候我需要考虑很多东西，不过时间久了，大家的配合也慢慢趋向成熟。让我操心的事少了，我觉得我可以退休了。(笑)

问：对于最近公布的《CV》电影有什么看法？

IGA：我不能代表Konami公司发表什么评价，我现在只想说：其实我很想自己制作电影，因为我喜欢电影。(笑)

问：《CV》会制作动画版吗？

IGA：我很喜欢动画。(笑)除了游戏，能让大伙理解整个故事世界观的表现手法很匮乏。在日本，"《CV》系列"的漫画书的推广空间不大。如果时间金钱允许的话，我非常愿意制作《CV》相关的动画和电影来进一步展现《CV》华丽的世界观，并且我保证不会卖它。(笑)

问：有为任天堂的"革命"(现正式命名为"Wii")制作游戏的计划吗？

IGA：这我不能肯定，现在主要还是忙着为NDS平台制作游戏。我对"革命"的手柄非常感兴趣，只要时间允许，我还是能为"革命"制作游戏的。





文 LIKY

FINAL FANTASY III
ファイナルファンタジーIII

聚集了新旧《FF》制作人的NDS版《FF III》自公布之日起就吸引了大量玩家的视线，相比于FC版原作，NDS版的画面发生了翻天覆地的变化，而剧情和系统也进一步强化，可算是进化到《FF III》的完全形态。最近厂商公布了游戏大量的新情报，接下来，我们就来对游戏各方面来个深入接触吧。

最终幻想III
ファイナルファンタジーIII
◆Square Enix◆RPG◆预定2006年◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐 玩家年龄：未定
NDS
翻天报道 Vol.28 P10

故事 Story
用全新方式表现的深邃世界观

"水晶"、"光与暗的世界"、"浮游大陆"，这些都是本作故事的关键词，游戏的世界观经过重新构筑。这次会追加FC版没有的章节，无论是玩过FC版的老玩家，还是以前没有玩过的新玩家，都可以在本次的故事中获得全新的体验。

赋予了个性的4名主人公

在FC版中，4名主人公只是用衣着颜色加以区别，而这次的NDS版中，4名主人公不仅具有了不同的外形，职业、性格也都不一样，玩家能感受到他们各自鲜活的形象。



FC版故事

4名乌鲁村的少年因为大地震掉入到一个洞窟中，被那里的光之水晶授予了神奇的力量，开始了拯救世界的壮阔之旅。



主人公之一 鲁内斯

主人公之一的鲁内斯是一名孤儿，被乌鲁村的长老抚养长大，是一个好奇心旺盛的少年，性格乐观开朗，很受周围朋友的喜爱。



其他3名主人公的名字

从战斗画面的图片可以注意到，其他3名主人公的名字也确定了，分别是阿尔库、雷菲亚、因格兹。

ルーネス	1012/1012
アルクゥ	1078/1078
レフィア	985/985
イングズ	794/909





基本的故事仍然按照原作进行

除了厚重的主线剧情，还有丰富的支线剧情，这也是“《FF》系列”的特色。



▲从对话看来，房间内有一条隐藏道路，会进入新的分支剧情吗？

会暂时加入队伍的副成员

冒险的过程中主角会遇到各种各样的人，其中有一些角色是作为副成员登场的，他们会暂时加入队伍同主角一同冒险。



▲画面中这位名叫“德修”的少年就是这样的副成员。

被诅咒的村子发生了什么事情呢？



▲在游戏初期的乌鲁村中，主角一行得知邻近的一个村子受到了神秘的诅咒，到底发生了什么呢？

追加主人公&副成员的特有剧情

本作大大加强了角色性格的刻画，4名主人公除了有各自的名字外，还会有自己特有的剧情，通过这些独有剧情，他们各自的身世也会慢慢展现在玩家眼前，玩家对角色的认识也会更加深刻。除此之外，冒险中的副成员也会有自己的故事情节。



▲在FC版中登场的著名副成员——希德，在NDS版他会有更多的戏份吗？

熟悉的人气角色

陆行鸟登场

大人气的陆行鸟在游戏中的形象也进行了重制，看起来更可爱了。不知道原作中的那只巨大的胖陆行鸟会是什么样子。



飞天猪莫古利

在“《FF》系列”后期游戏中非常有人气的飞天猪莫古利最初就是在FC版《FF Ⅲ》中登场的，在本作中它的身分还是店主哦。



世界 World

完全3D化的街道和角色

本次NDS版《FF Ⅲ》最大的改变就是游戏画面完全3D化，无论是街道还是迷宫全都重新设计，看起来非常精致漂亮。而在视点的处理上也专门进行了调整，视点并不是始终固定的，根据不同的状况，视点可以拉近、旋转等等。

隐藏道路能看到吗？

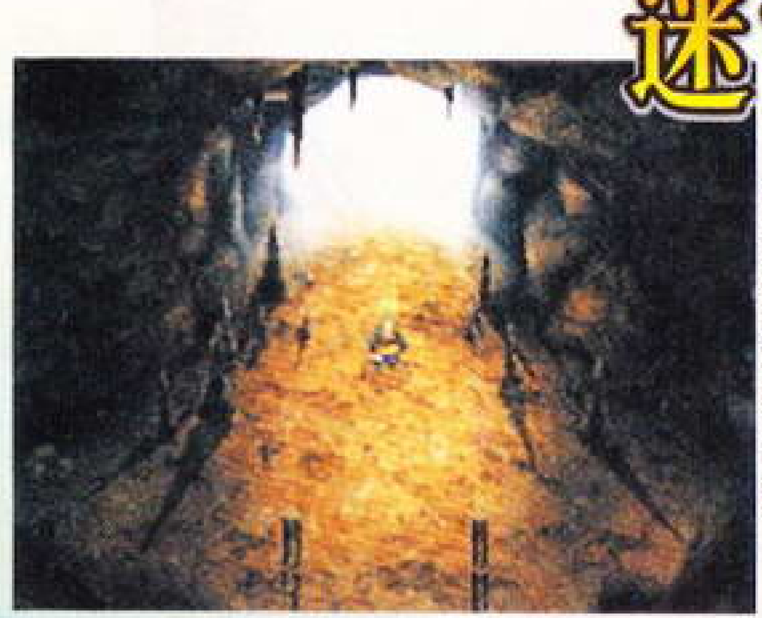
▲场景全部变为3D的后，原来的那些隐藏道路还健在吗？

街道·村子



▶游戏中村子的整体位置结构相比FC版并没有改变，但是造型全都进化为3D造型，所以给人焕然一新的感觉。而且游戏3D画面非常精致，我们能清楚地看到房屋、树木的细节。

迷宫



◀从巨大的洞口处射入阳光，游戏表现出真实的光暗效果。



▶在迷宫中前进时，游戏的视点会根据状况来改变。

野外



▲▶野外的大地图画面也经过了重新设计，对比FC版的画面，地形刻画得更加真实。

游戏的上屏会显示什么？

由于这次厂商公布的情报全都是下屏幕的画面，所以我们无从得知游戏的上屏幕会用来显示什么，不过按照大多数NDS RPG游戏的做法，上屏幕无非是显示地图、显示人物状态等等，相信本作也会按照这样来设定。



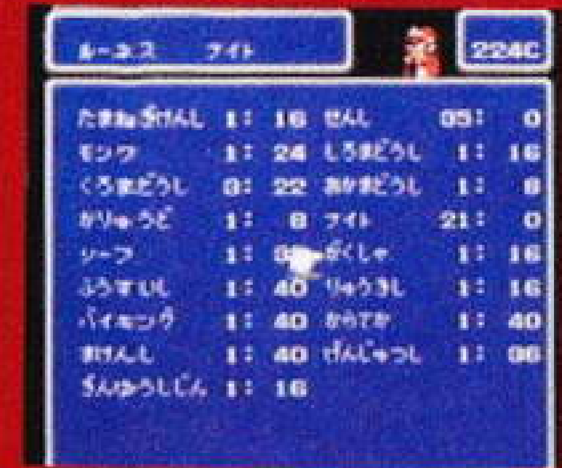
◀FC版的地图画面，在本作中肯定会经过重制，它会作为上屏画面显示吗？

系统 System

以职业为中心的系统再次强化

《FF Ⅲ》系统最大的一个特色就是转职系统，主人公等人可以自由转换职业，游戏中有许多地方必须转职为特定的职业才能继续，而不同的职业在战斗中发挥的作用也不一样，战斗战略性也由此得到体现，可以说，《FF Ⅲ》的核心系统就是"职业"和"转职"。在NDS版中，该系统进一步得到强化。

4个职业率先披露



▲FC版中，主人公等人可以自由转换职业，但是转职需要消耗水晶点数。



战士

能够使用多种武器以及装备各种防具的职业，是近战的专家，HP高，攻防能力都不错，但是不能使用任何魔法。



武僧

徒手搏斗的专家，不需要装备什么武器便可给予敌人极大伤害，但是同时他也不能装备什么防具，所以防御力偏低。



黑魔道士

掌握着神秘法术的职业，能够使用各种威力巨大的黑魔法，给予敌人伤害或者造成敌人状态变化。



赤魔道士

既能够使用攻击敌人的黑魔法，又能使用辅助我方的白魔法，同时还具备近战的能力，属于万能型职业，但是每个方面都不精通。

职业的能力经过调整

相比于FC版，本作中职业的能力也有了一些变化，在战斗中某些职业追加了新的能力，玩家可以选择新的战斗指令，所以这次的战斗将会更加精彩和激烈。



▲"みだれうち"（乱打）这个指令在原来的FC版中是没有的，属于这次NDS版新增的。另外，大家可以留意到指令框旁边还有一个向右的小箭头，这么说来，可能还有一些新的指令哦。

利用触控笔的操作

既然是NDS游戏，当然会有效活用NDS的触摸屏，在本作中，移动、对话、购买等等操作全都可以直接在触摸屏上进行，玩家用一支触控笔便可轻松搞定所有操作，玩起来非常方便。



▲按照通常的设定，要对话时只用点击那个人物便可，本作也是这样吗？

就算是同一个职业，不同的角色也会有不同的外形





▲同样为白魔道士，雷菲亚和因格兹的外形就不太一样。

战斗 Battle

演出效果大幅强化

战斗的基本系统与FC版没有太大差别，仍然是传统的回合指令式战斗，即使是初学者也能很快上手。当然，战斗画面是经过大幅强化的，场景、主人公、敌人等全都采用3D多边形来制作，而且各种魔法、必杀技都有充满魄力的表现画面，出现在大家眼前的将是有着华丽战斗画面的全新《FF III》。

树林的战斗

▶在阳光穿过树影的森林中，一场战斗正在展开，敌人正是“《FF》系列”著名的“火球炸弹”。





▶这是FC版的战斗画面，虽然现在看起来非常简陋，但在当时已经算是非常有表现力了。

海上的战斗



▲伤害值和连击数都会直接在画面上显示出来，而会心一击的伤害值会用红字显示，非常直观。

飞空艇上的战斗



▲在飞空艇上进行的战斗，敌人都是飞行系的。

召唤兽

与强大的怪物结成契约后便可使用威力惊人的“召唤魔法”，这一“FF式”的经典设定一直延续到最新的《FF XII》中，而最先出现“召唤魔法”的《FF》作品便是FC版的《FF III》，巴哈姆特、希瓦等著名的召唤兽最初也是在《FF III》中登场的，那么这次画面经过大幅强化的NDS版《FF III》会如何表现“召唤魔法”呢？这无疑让人倍感期待。同时，FC版中的召唤兽只有8种，这次会不会增加新的召唤兽？这同样让人期待不已。



▲FC版中的召唤魔法会在NDS版进化到一个什么形态呢？实在让人期待不已。

掌机情报站 GAME POCKET

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

事件 EVENT NDS日本国内出货700万，美版NDSL发售日公布

任天堂日前宣布，截至2006年4月底，NDS在日本国内的出货量已经突破700万台。创造了日本游戏历史上一座难以逾越的巅峰。当时NDS刚公布时，任天堂方面就直言不讳地表示，这样一部另类的游戏机要么失败，要么就是取得彻底的成功。如今NDS在日本显然是获得了彻底成功，由于其市场受众面早已突破了传统的玩家群体，因此即便是在传统的市场淡季，仍然会出现供不应求的情况。



从去年圣诞商战以及到4月份，NDS在日本一直出于非常规性热销状态，也因此造成了长期的缺货。任天堂只能在其网站上公开每月的主机预订出货数量。为了满足日本市场对NDS越来越大的需求，彻底解决目前各大游戏店的缺货状态，任天堂表示从5月开始将NDSL的出货量提高10万台，达到每月出货80万台NDS的目标。

随着产量的提升，任天堂也将开始在美国推出NDSL。美国任天堂宣布，NDSL将于6月11日在北美上市，并且售价与目前的NDS一样也是129.99美元，并非人们传言的149.99美元。NDSL美版首发将只提供白色版本。另外，根据最新消息，澳洲版NDSL将定于6月1日发售。

软件 SOFTWARE 3D化重塑经典，PSP《索尼克 劲敌》公布

一直以来，由于掌机性能的限制，世嘉在掌机上推出的《索尼克》游戏一般都是采用了系列2D时代的传统玩法。如今《索尼克》终于将在掌机上实现真正的3D化。世嘉宣布将于今年秋季推出PSP版《索尼克 劲敌》(Sonic Rivals)，本作由Backbone Entertainment开发，仍然会采用2D时代的操作方式，不过画面将会全面升级为3D画面。





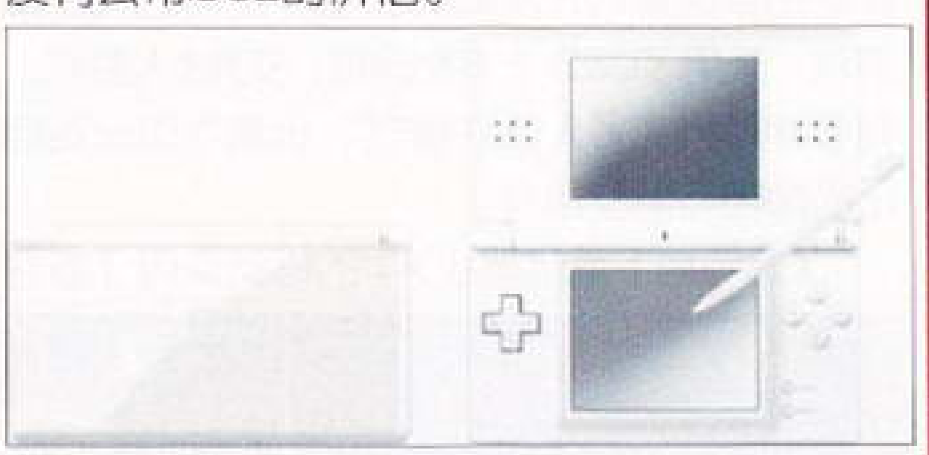


本作讲述索尼克与好友Knuckles正在进行一场友谊赛，结果比赛过程中吸引了越来越多的对手，包括Shadow和其他劲敌。最后甚至连大反派蛋头博士也卷入其中，演变成了一场全方位的大热斗。本作提供了4名可选角色，玩家在前进的过程中要克服蛋头博士布置的陷阱与机械军团，目前是在对手之前到达终点。在比赛的过程中将会收集到各种卡片，这些卡片可以用来改造角色形象，并且也可以通过无线联机进行卡片对战和交换。

事件 EVENT iQue DS Lite 6月中国上市

5月1日，iQue神游对外宣布，NDSL的中国大陆版iQue DS Lite(以下简称iDSL)将于6月在中国上市，中国地区首发产品有水晶白、珐琅青两种颜色。这一消息恐怕对国内玩家来说已经期待得太久了。早在3月2日日版NDSL发售期间，神游就已经暗示将会推出中国版iDSL，不过之后便一直没有明确消息，相信这也是由于NDSL产量不足，在日本都一直处于缺货状态导致，其他地区的发售根本无法顾及。近期随着NDSL产能的提高，其他地区的发售计划也明确下来，这次中国iDSL几乎与美版NDSL同期推出，对国内玩家来说无疑是令人兴奋的好消息。

iDSL的规格与NDSL没有太大差别，而系统语言包括有中文、英、法、德、西班牙、意大利6国语言，其中中文为默认语言。目前神游并没有公布iDSL的价格。



软件 SOFTWARE 水口哲也全线出击，四款音乐游戏公布

Buena Vista Games日前宣布与水口哲也的Q Entertainment签约，在亚洲以外地区发行该公司的4 款音乐游戏，分别为：PSP的《Lumines 2》、NDS的《陨石大战 迪士尼版》、PSP的《Every Extend Extra》和PS2的《Lumines Plus》。

《Lumines》是PSP上最成功的音乐游戏，水口哲也将音乐与方块游戏巧妙结合，创造出生动游戏的游戏玩法。自发售以来，该作的全球销量突破了70万套，也是PSP上评价最高的游戏之一。《Lumines 2》将于今年秋季发售，E3展上预计会有试玩版出展。







事件 EVENT 经典重温，《合金弹头》全系列降临PSP！

今年3 月份的游戏开发者大会上，SNK Playmore宣布将会在PSP上推出《合金弹头》的系列合集。日前SNK Playmore终于在其E3展前发布的新闻稿中正式公布了PSP版《合金弹头精选集》(Metal Slug Anthology)，本作将会收录“《合金弹头》系列”的6款游戏，包括一到五代以及《合金弹头X》。

本作将会是街机版系列作品原汁原味的移植，同时在游戏之中也到处穿插了各种惊喜。最重要的就是根据PSP的无线通信功能而设计的双打模式，可以实现与街机版无异的二人合作过关的游戏感觉。游戏中新增了画廊模式，收录有各种旧海报和设计原画。比起之前在GDC上公布的版本，目前公开的新版本完成度显然高了很多，无论是画面效果、人物动作还是帧数上似乎都比街机和家用机版更为出色。玩家可以在游戏中选择拉长的16:9画面或者原比例画面。



▲原比例进行的游戏画面。



▲被拉长为16：9的宽屏幕画面。

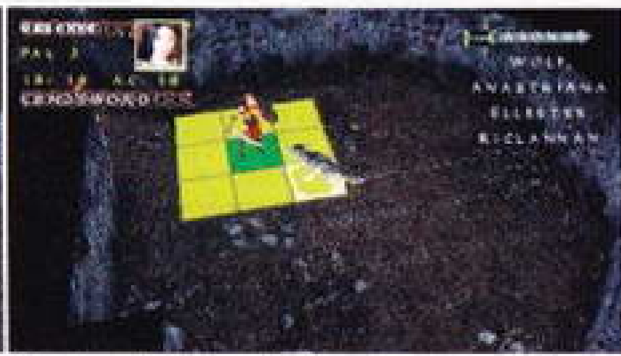
软件 SOFTWARE

RPG鼻祖降临PSP，《龙与地下城战略版》公开

纸上战棋游戏《龙与地下城》可以说是当今所有RPG的鼻祖，以其为题材的游戏也是不计其数。日前Atari在旧金山举办的E3展前发布会上公开了PSP版的《龙与地下城战略版》。本作是由英国游戏开发商Kuju制作的回合制战略游戏，采用了D&D 3.5版规则，支持6人游戏，有多种对抗式多人游戏模式，玩家可以设定自己的角色与朋友战斗。

《龙与地下城战略版》中的移动采用了最常见的网格式，移动结束后在菜单中选取各种动作。经典D&D世界中的各种职业都会在本作中出现，包括游侠、野蛮人、弓箭手、巫师等。只要记忆容量足够，想创建多少名角色都没有问题，并且还可以与朋友交换，冒险中获得的任何道具也都是可以交换的。除了剧情强制需要的丰富冒险任务外，游戏中还有大量分支任务。本作的游戏时间约为40小时。






▲以上为开发初期状态截图，因此画面较为粗糙。

软件 SOFTWARE

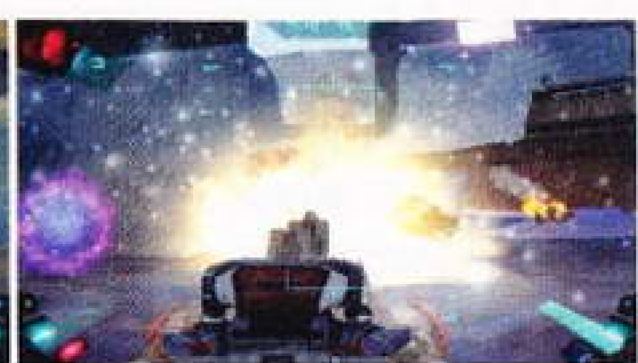
北美街机经典《战争地带》超级进化登陆PSP！

《战争地带》(BattleZone)1980年在美国推出的经典街机游戏，该作当时采用了矢量线模拟3D网格，实现了画面的立体化，可以说是当今3D游戏的鼻祖。如今Atari宣布将会在PSP上推出《战争地带》，用全新的3D技术实现该系列的超级进化。

游戏以假想的未来国际军事冲突为背景，玩家控制悬浮坦克，在逼真的场景中与敌人展开激烈战斗。本作共有8种可以改造的战车，还有数量丰富、有着强大破坏力的武器。本作还支持Wi-Fi模式，可以进行四人游戏。在本作的官方网站上还将提供额外内容，例如可以让玩家自己设计游戏关卡的关卡编辑器，玩家可以将其下载存储到记忆棒中。

本作共有6种游戏模式，包括死亡竞赛、捉旗、组队死亡竞赛、“热点地带”、摧毁和“狐狸与猎狐犬”模式。游戏中的场景非常丰富，包括有俄罗斯的城市废墟、中国的丛林、美国的大峡谷、南极的冰原和热带的海岛，总共有十大世界，其中两个可以进行改造。本作由Paradigm Entertainment开发，将于今年11月发售。





软件 SOFTWARE

Koei公布PSP另类吉他游戏《吉他超人LIVE》

2001年6月，Koei在PS2上推出了一款叫做《吉他超人》的另类音乐游戏，讲述了小学生U-1用吉他乐器“Gitaroo”与“Gitaroo星”人战斗的故事。该作采用了插画师“326”设计的独特人物，具有极强的个性。如今随着《吉他英雄》在美国的走红，吉他类游戏越来越受欢迎，Koei也宣布将会在P S P 上推出一款《吉他超人LIVE》。本作原定于5月25日发售，不过随后决定延期至6月8日发售。

《吉他超人LIVE》是音乐类游戏的一大突破，不再是按照节拍按键即可，需要结合乐感的强弱和长短决定按键时间的长短，比较接近



真正的乐器演奏。本作可以进行无线联机游戏，除了PS2版的对战模式外，还有两人合作完成演奏的协力模式，并且在该模式中增加了两首新曲和两名新敌人。本作还搭载了具有音乐播放功能的点唱机模式，可以任意欣赏在单机模式中演奏过的曲目。



软件 SOFTWARE

NDS版《SNK VS Capcom 卡片战士DS》公布

SNK Playmore日前宣布将会在NDS上推出《SNK VS Capcom 卡片战士DS》，并在其E3展前的发布会上公布了本作的初步消息。

与之前在NGPC上推出的原作一样，本作是一款以SNK和Capcom两家公司的知名角色为题材的卡片对战游戏。收录了诸如《街头霸王》、《格斗之王》、《侍魂》等经典作品中的著名角色。本作将会利用NDS的触摸屏，可以直接在屏幕上进行卡片的选取和分类，并且出牌与对手战斗。玩家可以利用NDS的无线通信功能与朋友交换卡片或者互相对战。本作收录的卡片种类共有300多种。



事件 EVENT

PSP年销量1400万，SCE年销售额近万亿

索尼日前公开了截至2006年3月31日的财年财政报告。报告显示，虽然因为税率问题，索尼集团的净利润比去年有所减少，不过其营业额和运营收录都有相当大幅度的提升。

本财年索尼集团的销售收入高达7.5万亿美元，同比增长4%。索尼的运营收入为1910亿日元，同比飙升了68%。不过由于税率方面的调整，索尼的净收入降低了24.5%，为1236亿日元。SCE本财年表现出色，销售收入高达9586亿日元，同比增长31%。SCE销售收入增长的主要原因是PSP的热卖。本财年PSP的销量达到了1400万台，而PS2的销量仍然高达1620万台。不过由于向PS3投入了庞大的研发费用以及发售前筹备费用，SCE的利润大幅降低了80%，仅为87亿日元，占整个集团的7%。

■《王国之心》PSP？

近日野村哲也在接受国外《Disney Adventures》杂志采访时谈到了由他率领的团队全力开发的PSP版《危机之源 最终幻想Ⅶ》(FFCC)。虽然并没有透露该作的发售时间，野村哲也表示他很希望在PSP上制作《王国之心》，在《FFCC》开发完成之后就会研究制作PSP版《王国之心》的可能性。

■《上古卷轴IV》PSP？

据国外媒体报道，Bethesda的内部人士透露，他们正在开发《上古卷轴IV》的PS3和PSP版。《上古卷轴IV》是X360上最畅销的游戏之一，PC和X360版上市不到一个月销量就突破了170万套。虽然目前这则消息并未得到官方确认，不过考虑到《未名传奇》等美式动作RPG在PSP上取得的成功，推出PSP版《上古卷轴IV》也是合情合理的。

■《Mother3》为系列绝唱

“《Mother》系列”制作人系井重里在记者访谈中表示，《Mother 3》是系列的完结作品，今后不会有《Mother4》推出。不过系井重里同时表示NDS在游戏玩法和制作方面都带来了新的可能性，他很想制作一部不是游戏但玩起来会很开心的作品。

■PSP《第四默示录》

Hudson宣布将于7月13日推出PSP版《天外魔境 第四默示录》，本作是1997年在土星上推出的经典RPG的移植版，是《天外魔境》主系列的外传。

■NDS《古墓丽影 传奇》

Eidos宣布《古墓丽影 传奇》的NDS和GBA版将于今年秋季发售，至于这两个版本的详情目前并未公布。

■PSP《英雄传说 空之轨迹FC》

Falcom宣布将于今年9月28日在PSP上推出《英雄传说 空之轨迹FC》。本作是2004年6月发售的PC版的移植作品，也是Falcom在PSP上推出的第2款游戏。

日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年4月10日～2005年4月16日

软件部分 SOFTWARE

第1位 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 7万3993套 累计销量 195万7244套

第2位 NDS 传说的斯塔菲4

伝説のスタフィー4

■Nintendo ■ACT ■2006年4月13日发售 ■4800日元

周间销量 5万3879套 累计销量 5万3879套

第3位 NDS 欢迎来到动物之森

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元

周间销量 4万9596套 累计销量 256万 882套

第4位 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元

周间销量 4万5645套 累计销量 203万2168套

第5位 NDS 口袋妖怪突击队

ポケモンレンジャー

■Nintendo ■A・RPG ■2006年3月23日发售 ■4800日元

周间销量 3万8038套 累计销量 36万 128套

第6位 NDS 成人英语锻炼DS 学英语

英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け

■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元

周间销量 3万5147套 累计销量 78万6202套

第7位 PSP 实况力量职棒 携带版

実況パワフルプロ野球ポータブル

■Konami ■SPG ■2006年4月1日发售 ■4980日元

周间销量 2万 90套 累计销量 7万9053套

第8位 NDS 马里奥赛车DS

マリオカートDS

■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元

周间销量 1万5862套 累计销量 127万3757套

第9位 NDS 汉字直输 DS乐引辞典

汉字そのまま DS乐引辞典

■Nintendo ■ETC ■2006年4月13日发售 ■4800日元

周间销量 1万1072套 累计销量 1万1072套

第10位 NDS 任天狗

nintendogs

■Nintendo ■SLG ■2005年4月21日发售 ■4800日元

周间销量 8513套 累计销量 120万9477套

硬件部分 HARDWARE

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	16万340台	86万6999台	86万6999台
NDS	3万6041台	117万7163台	627万5964台
PSP	2万9586台	70万6475台	327万2218台
GBASP	8926台	14万9593台	578万6521台
GBM	2862台	7万7842台	47万2687台

本次上榜的两款新游戏都为NDS作品，分别为第2位的《传说的斯塔菲4》和第9位的《汉字直输DS乐引辞典》。值得一提的是后者，比起去年发售的前作《DS乐引辞典》6825套的首周销量来成绩有所提高，相信这一定程度上也得益于NDS目前在日本的高普及率吧。《实况力量职棒 携带版》的周销量下滑趋势并不严重，成为今年继《女神侧身像 蕾娜斯》后第二款累计销量突破10万的PSP游戏已经没有悬念了。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

不出所料，4月下旬的汉化界彻底爆发，尤其是4月30日和5月1日两天，集中发布了大量汉化游戏，并且NDS、PSP、GBA、GB四个机种全面开花，如此盛况在汉化界已经很长时间没出现了，接下来就让我们一起回顾一下近期的盛况吧！

《王女联盟》部分图片汉化版

4月21日，PGCG汉化组成员恒星月发布了GBA末期大作《王女联盟》(本刊译作《尤歌朵拉同盟》)的部分图片汉化补丁，本游戏的汉化工作从游戏刚刚发布之际就始动了，本次是第一次对外发布成型补丁。目前汉化工作的的汉化进度是搞定了Main menu、职业以及胜败条件等一些部分，此外汉化者特别提到：本作汉化之后的ROM肯定会超出256Mb！当然，对于翻译的需求永远是不会停止的，能帮忙翻译的朋友可以前往TGBUS论坛(http://bbs.tgbus.com/)的“PGCG汉化小组”关注相关帖子。





《数独ADVANCE》完美中文版

伴随NDS上益智类游戏的风靡，GBA上该类型游戏也是新作不断。最近推出的《数独ADVANCE》完美中文版在Mobile和PGCG的通力合作下，火速完成并于22日发布。Mobile汉化组的DNA负责了游戏的破解和翻译工作，PGCG的恒星月担任美工任务。据恒星月称经过一个星期左右的努力，终于完成了这个中文版，目前游戏里已经见不到一个日文了，不过大家游戏时发现英文不必惊讶，即便是日文版中这些单词也没有进行“日化”，为了游戏的完整性，汉化者们保留了一些常见的英文单词。



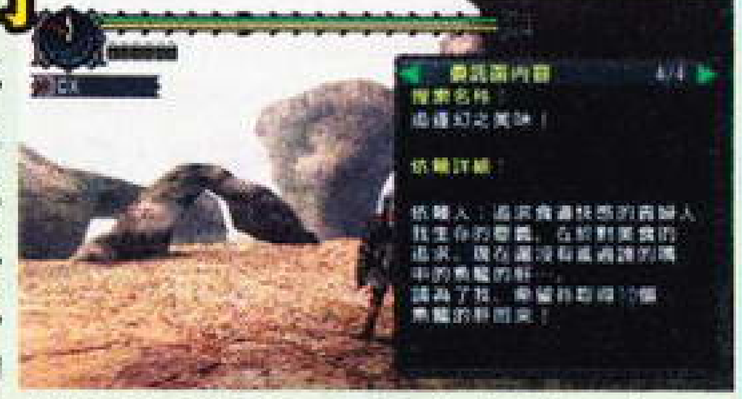
数独并不是计算，而是基于遵从规则填入数字的逻辑推理谜题。

START TITLE

数独 ADVANCE
开始游戏
游戏说明
游戏设置
翻译&破解:DNA(MOBILE) 美工:恒星月(PGCG)

《怪物猎人 携带版》汉化V0.6测试补丁

4月30日，众多PSP玩家时刻关注着的《怪物猎人 携带版》汉化进度终于又有重大消息。当天，汉化负责人之一的Bill_22在CNGBA论坛的“PSP主机讨论区”发布了《怪物猎人 携带版》的V0.6汉化测试补丁。目前这个测试版的汉化内容大致如下：训练所内容汉化完毕，武器名称、大剑介绍说明、物品素材的名称和介绍说明汉化完毕，部分菜单还有一些零散的东西也有所汉化。另外据称目前的这个补丁只是给大家用来测试用，最终完成的补丁在质量上将会大幅度提高。对于游戏中发现的问题，大家可以直接对CNGBA掌机论坛的Bill_22进行反馈。





本作的汉化化由CNGBA(http://www.cngba.com)与PSP部落(www.pspper.com)联合进行，汉化成员有翻译毛毛、小陈、天蓝，程序员爱在天涯，以及主要负责人Bill_22等。之后他们将全力后将汉化剩下的内容，大家敬请期待。

《桃太郎电铁G 打造黄金卡组》汉化版

4月22日，游戏汉化联盟(http://www4.emu-zone.org/j2c/web/www.romchina.org.asp)发布了GBA游戏《桃太郎电铁G 打造黄金卡组》的汉化版。发布者称目前只是测试版，以RAR格式放出，其他资料一无所知。笔者进行了简单的测试，游戏由"XDD"汉化，其中的标题LOGO、主菜单和一些地名已经汉化，游戏相当不错，希望作者能够继续放出正式版。



《右脑达人 爽解！找茬博物馆》简体中文汉化版

早在3月底，PGCG就放出《右脑达人 爽解！找茬博物馆》(本刊译作《右脑达人 爽解！找碴博物馆》。)简体中文汉化版将在4月发布的消息。虽然此后再无新消息放出，但是PGCG果然说到做到，4月30日，这款游戏终于如期在4月内发布。

与一般的找碴游戏相比，该作除了可以寻找画面的异同点外，还有诸如让玩家通过画面提示将各个画面部件拼出来的玩法。某些文字提示无疑让顺畅游戏产生了阻碍，而在完全中文化的游戏中，这些原本比较头痛的问题就迎刃而解了。





据介绍，目前游戏中的文字和图片已经进行了彻底中文本地化的处理，而由于方方面面的因素导致目前NDS的游戏汉化异常困难。在此感谢汉化者的不懈努力，他们是破解：pluto，翻译：堕落大天使，图片：全球通。另外此汉化版没有做过多的测试，如果发现发现BUG，可以前往TGBUS论坛的"PGCG汉化小组"讨论区反映。

《最终幻想IV》非官方完全汉化补丁v3.0

还是4月30日这天，《最终幻想IV》的汉化版补丁也进行了更新，FF4A汉化组本次发布的补丁是基于2.7版制作而成，使用时直接打在已经打过旧汉化补丁的ROM之上即可。修正的内容主要有月之遗迹里拿到涅磐后的死机问题、月之老人福索雅的名字问题。另外还统一了土之水晶，剧情里杨的老婆拿到的平底锅改为了爱之煎锅，并修改了一些错字。



《007 末日帝国》中文版

5月1日天空联盟(http://www.bnxc.com)发布的两款DUMP下来的D商汉化的GB中文游戏之一。该中文版的发布者逆风称该游戏是美国任天堂以《赛尔达传说》的系统为蓝本制作的GB游戏，原来只有美版，而D商虽然菜单上没汉化，但是流程对话都已彻底汉化了，关键对话不成问题。游戏本身难度不低，再加上《塞尔达传说》的系统，这个游戏相当难玩，好在"咩须"已经将游戏通关，游戏压缩包里还包含有攻略，大家可以参考一下。



邦得007-末日帝国
© NINTENDO 1997
Developed By SAFFIRE

《数码暴龙2》中文版



5月1日天空联盟发布的另一款DUMP下来的D商汉化的GB中文游戏，该中文游戏是不折不扣的"国货"，ROM的导出的工具就是数年前市面上买到的GB烧录器，发布者金明希望现在手头有烧录器的玩家也可以试试导出卡带，让这些游戏得以流传。《数码暴龙》题材的中文卡带尚有多款，可惜成功导出的不多，还得等以后看是否有高手能够破解。

以上两个游戏都是天空联盟"汉化集中营"的成果，该行动的目的旨在将市面上一些由D商制作或汉化的游戏卡带DUMP下来供玩家共享，如果大家手头有一些GB或者GBA的中文卡但无法DUMP也可以联系他们，负责此项目的联络员QQ为419948838，在此感谢这群孜孜不倦的另类游戏汉化者们的奉献。

《超级方块战士II》FINAL汉化版

还是5月1日，emn(猥琐男)在EZ论坛(http://bbs.emu-zone.org)的"游戏汉化区"发布了《超级方块战士 II》(本刊译作《超级街霸方块 II》)的FINAL汉化版，这是他在madcell和伤雪合作汉化的那个版本的基础上继续汉化的，目前的汉化进度为人物胜利对话100%，街头方块模式100%，丹的教学模式100%，菜单选项图片20%，此外还修正了一个会导致死机的恶性BUG，剩下没汉化的部分是因为菜单不完整。他还承诺以后有机会，会抽时间完美汉化该作，最后还感谢了灰米在文本翻译方面的帮助。





RPG工具新作《时之叹息》VOL.1

TGBUS论坛注册会员"腊肉"于4月30日发布由他自己利用GBA上的另类游戏《RPG工具》制作的汉化游戏《时之叹息》VOL.1，发布时他只是谦虚地称这是用了好多时间恶搞出来的，希望大家都能玩玩看，别浪费了就好。大家如果需要这个游戏，可以到http://pickup.mofile.com/1421391374633613这个地址匿名提取游戏，从标题来看，这只是第一部分，期待后续作品的发布，在此感谢腊肉的制作，向他道一声辛苦了。







《MOTHER3》汉化进行中

Air Team汉化组组长空气发来《MOTHER3》最新的汉化进度，据称目前已经做了码表，导出了文本，一切准备就绪。而在4月26日的，全部日文文本也已整理出来，并清晰地分成了5块，目前他们还需要招募翻译人员来完成文本的翻译，希望有能力的朋友联系"猪肉罐头"(QQ：418539909)。在此祝愿Air Team的工作一帆风顺，我们也会一直关注该作的汉化工作。



《战国封神传》完整汉化版发布在即

最近PSP部落汉化组《战国封神传》的汉化负责人向笔者透露，《战国封神传》完整汉化版目前已经制作完成，正在做后期处理。游戏预计于6月发布，而且他们的下一个汉化目标已经确认。希望这支国内为数不多的专门致力于PSP游戏汉化的小组能够在今后的日子里一帆风顺。

GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

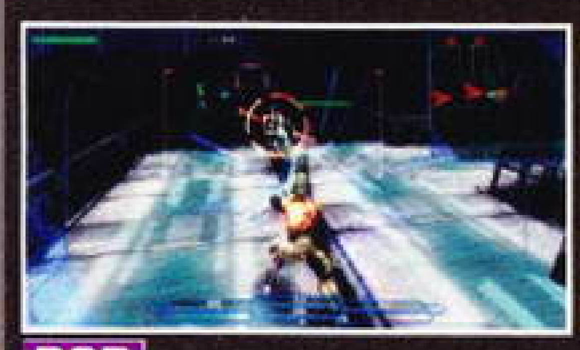
本辑最受关注的游戏自然是GBA大作《Mother3》。简陋的画面似乎已经是系列的惯有风格，游戏的品质却并未因此打折。其特有的简洁和曲折的剧情依然有足够打动人心的魅力，是值得推荐的优秀作品。此外PSP平台的《新牧场》和《炼狱2》品质不错，而广受音响小说迷们喜爱的《街》却在国内罕有现货，不得不说是个遗憾。

POCKETGAMES

炼狱2 通往天国的阶梯

炼狱2 The Stairway to H.E.A.V.E.N

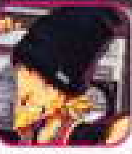
UMD■Hudson■A·RPG■2006年4月27日■1～4人■无对应周边■480KB



PSP

画面 ★★★★（4/5）
音效 ★★★（3/5）
系统 ★★★★（4/5）

道具系统丰富度 ★★★★★★★★☆☆



软饼干 "《炼狱》系列"第二作，游戏主题继承前作，风格还是比较诡异阴暗。本作依旧是按照第三人称视角方式进行游戏，操作手感与画面效果与系列前作相比有少许提高。要说最大的改进，可能就是本作的游戏场景不再仅仅局限在炼狱塔内，所以在战斗场景方面没有前作那么压抑，比较爽快淋漓。另外丰富的武器系统向来是本系列的一大卖点。



胧月 角色设定依旧由前作的末弥纯担当，另类的画风与游戏的基调相当契合。游戏依旧充满《神曲》浓密的宗教味，包括我们熟悉的"傲慢、愤怒、嫉妒、懒惰、色欲、贪婪、暴食"七宗罪，情节上继承前作，主角在离开洗罪塔之后会经历更加刺激惊险的战斗。游戏的操作手感对比前作有所进步，战斗场景也不像前作那样压抑，充满爽快感。



马修 作为A·RPG，本作操作还算不错，照比前作来说还是有所提高。来自于名著《神曲》的世界观以及机器人主角寻找自身意义的情节设定，使得本作的风格厚重而诡异；而以神话中诸神命名的BOSS更令游戏中机器人的世界里弥漫着宗教气氛。游戏的战斗很爽快，用打倒敌人的武器和部件来装备强化自己的设定是游戏的一大乐趣所在。

无瑕人生 新牧场物语

イノセントライフ 新牧场物语

UMD■MMV/Arteplazza■S·RPG■2006年4月28日■1人■无对应周边■448KB



PSP

画面 ★★★★★（5/5）
音效 ★★★★★（5/5）
系统 ★★★（3/5）

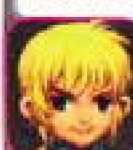
画面精美度 ★★★★★★★★★☆



铭风 本作相比之前"《牧场》系列"的变化的确无愧于标题中的"新"字。3D所展现出的世界十分广阔，同时各种景色也非常漂亮。游戏加入了冒险系统，玩家要在各个洞穴内冒险，获得精灵石来解放土地。由于系统的进化，种植农作物变得十分轻松，不用再花大精力在上面了。同时和城镇中居民的接触也不用像以前作品那样频繁。游戏过程很轻松。



胧月 本作的确是该系列的革新之作。在厂商的用心制作下，科幻风格的画面显得相当精美，同时完美表达了"自然"和"生命"这两个主题。除了《牧场物语》固有的耕种、饲养之外，更加入了全新的冒险系统，给本作渲染上了些许RPG的色彩。尤为值得一提的是本作中被大幅强化的垂钓系统，垂钓的地点大大增加，同时还会随季节发生变化。



LIKY 以往简陋的游戏画面变得如此美丽，相信所有的"牧场FANS"都会大为感动。游戏开始的节奏非常慢，令人多少有些不快，进入游戏后就会发现这是最体贴的一作"牧场"。强调主人公成长的故事非常有趣，丰富的冒险要素也令人有耳目一新的感觉。不过游戏的玩法和以往作品有很大不同，老玩家需要投入感情才能体会到其中的乐趣。







卡片(512M)■Takara Tomy■ACT■2006年4月27日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面
音效
系统

角色丰富度 ★★★★★★★★☆☆



马修 人气动画《火影忍者》在GBA、NDS掌机上推出的第四部作品，画面和音乐方面，本作依旧做得挺出色，但比起前作并没有多大改进。而由横版过关变为乱斗，算是本作的一大特色，最多支持4人的大乱斗着实让喜欢聚在一起同乐的玩家们又有了新的选择，更何况可选择的是多达36名的原作中角色。不过游戏的要素太少，单人玩时会明显觉得单调。

7

胧月 本作并没有带给玩家多少惊喜，相反会让人觉得有所退步。游戏中的任务虽然不少，不过大都千篇一律，乐趣甚至还比不上之前的清版过关。角色的动作设定还算比较丰富，攻、防、跑、跳、投、奥义等一应俱全，而与此相对的却是并不理想的操作感。施放奥义时的演出效果还算比较华丽，不过很多奥义的发动时机和判定上依然存在不少问题。

6



海文 游戏水准较前三代有明显的下降趋势。画面比前先前乃至GBA版都没有多大的改进，音效也是差强人意。游戏从关卡制改成了任务制，流畅度和爽快度大打折扣，作为ACT游戏的灵魂的手感荡然无存。出场人物增加到了35个之多，招式则达到了六十多个，能算是游戏惟一的亮点了——毕竟可以玩到所有的角色，不过依然只能向FANS推荐。

6

我的战斗机

オレのせんとき

卡片(128M)■Taito■SLG■2006年4月25日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

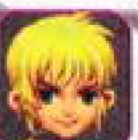
画面
音效
系统

空战爽快度 ★★★★★★★★☆☆

海文 绝赞的空战游戏！游戏采用当前流行卡通渲染的画面，配合螺旋桨式的飞机，颇有几分宫崎俊动画的感觉！音效方面充分展现了空战所应该具有的那种滂沱的气势。而游戏最大的亮点莫过飞机的驾驶系统。有对应达人的手动驾驶，也有对应初心者的自动驾驶，两者配合使用则更令游戏充满乐趣，可以说爽快和刺激的同时又不乏轻松和休闲！

8

推荐



LIKY 非常有特色的一款模拟飞行游戏，游戏的风格比较轻松，不像《皇牌空战》那样有严肃的世界观，让玩家很容易投入。系统方面加入了飞机的升级、改造等等要素，具有RPG游戏的培养乐趣。而游戏的操作除了有完全手动式的操作，还有利用触控笔点击触摸屏来实现的半自动操作，这种操作方式下玩家更像一个指挥官，熟悉之后感觉很有意思。

7

推荐



软饼干 一款比较另类的空战游戏，画面不算很精美，战斗比较流畅，还能利用触摸屏来控制飞机。本作比较照顾对飞行操作游戏比较苦手的玩家，感觉能把飞行和锁定切换成全自动的创意玩法比较出彩。不断击落敌机来练级、改装各种武器，由于这些设定的存在，完全可以把本作当作飞行RPG游戏来玩，不过个人感觉等级提高到一定程度后就没什么难度了。

8

Mother3

Mother3

卡带(256M)■Nintendo■RPG■2006年4月20日■1人■无对应周边■自带记忆功能



GBA

画面
音效
系统

画面简陋度 ★★★★★★★☆☆☆

LIKY 作为任天堂知名的RPG作品，本作已经让FANS等了太多年。看到那熟悉而又简陋画面，不少人会感到激动。游戏的风格很Q，但是又充满了生活化的要素，所以玩着玩着常常让人会心一笑。曲折的剧情是游戏吸引玩家不断前进的动力，战斗也没有太大难点，不过BOSS战还是有点挑战性的。战斗画面仍然那么简陋，新玩家的投入感可能不足。

7



铭风 经过多年磨练后在GBA上推出的系列最新作。画面简单而清新，音乐方面的表现也不错。作为一款RPG游戏，本作在战斗方面可谓是很有特色，战斗时选择攻击后，随战斗音乐的节奏按A键会产生连击。根据不同的敌人，战斗音乐也不一样，有快节奏的，也有慢节奏的。游戏中有时候会出现十分恶搞的对话，但对不懂日文的玩家来说乐趣就少了很多。

7



海文 先要说这个游戏的画面，在目前游戏画面穷极华丽的年代，突然冒出这么一款采用像素画风格的游戏实在是令人耳目一新。清新、素雅，殊不知，简单就是美！再说游戏的内容，一个讲述了对万物的爱的游戏，剧情博大而精深，可惜都是平假名，没有日语基础的玩家也只有干着急了。期待汉化版或者英文版能让更多的玩家能够真正理解这个游戏。

9

推荐

文 马修

黄金眼 REVIEW

真·三国无双 二度进化

◆Koei◆真·三国无双2nd Evolution◆ACT◆2006年3月23日

◆1～4人◆无对应周边◆640KB以上

游戏时间：200小时左右

黄金眼评分 26

豪气万丈的一骑当千，脱胎换骨的二度进化，激烈爽快的三国无双！

在看到官方介绍时，笔者曾一度认为本作会是导人大量《激·战国无双》系统并在一定程度上有所创新的《真·三国无双》，结果玩时才发现，这款《二度进化》和《激·战国无双》除了都是真正16：9的战斗画面外，其他的几乎没有任何相同，包括《激·战国无双》中大受好评的"术符系统"及"战场掉落道具"系统，"《战国无双》系列"和"《真·三无无双》系列"给玩家的完全不同感觉在掌机上亦得以继承。

首先就是战斗画面，比起PSP前作《真·三无无双》(以下"前作"特指PSP版第一作《真·三国无双》)和《激·战国无双》，本作的战场无疑丰富得多，众多来自于《354》的战场在本作中完好再现，兵寨、据点、城关也都有了专门的战场，玩过《354》的玩家再玩本作的话，还真有种故地重游的亲切；而新玩家，也不会再像一年前玩PSP上第一作《真·三国无双》的朋友们那样在近乎相同的战场里战斗。

和战场同样让玩家感到亲切的是原作众多曲目均在PSP优秀的播放能力下被原汁原味地表现出来；在人语方面，本作还是没有像玩家预想的那样实现大多人语，不过除了战斗时嘿嘿哈哈的喊杀声，武将发动真无双乱舞时也会喊出更复杂的人语出来。

如果说画面音乐的进化会让玩家有耳目一新的感觉，那么升级乐趣的进化就完全靠玩家在游戏中慢慢品味了。和《激·战国无双》不同，本作的升级系统是在前作的基础上进化的——每场战斗玩家都可以最高升到10级，但战斗结束(即过关后)，这个等级就会归零；另一方面，武将的统帅值却会根据游戏中武将的表现而成长——初期副将少、等级低，这种成长对玩家来说影响不算大，但随着不断战斗，你手下拥有更多的副将并且副将的等级越来越高时，你会体发现这种成长并不亚于单纯的升级。通过携带更多更强的副将，主将可以拥有很多不同的加成和特殊技能，使玩家有更多的选择来更灵活地调配武将的能力。

与武将升级相对应的是副将和战马的升级，副将的升级后对应的加成会增加，达到一定等级还会增加新的技能，且过关后副将的等级仍然可以保留，副将的升级与主将的统帅值成长相辅相成，让玩家明显感受到自己的武将变得越来越强，玩家也因此让人更欲罢不能。

最后说的进化就是收集方面，比如武器，虽然没有四级武器，但现有武器的基础攻击力与能力加成都有极大的差异，少一些束缚，多一些随意，正是本作武器收集的一大特色所在。而PSP版特有的副将收集系统也是大大进化，多达300人的副将足以让玩家过足收集瘾，而战国副将和名副将都有固定的拿法，让玩家少了不少周折。

相对于副将和武器，战马的收集就不是那么重要了，就战马本身来说，除了代步，普通战马更多时是为了走过山地、河川等特殊地形，当收集到四匹各具不同能力的名马后，马匹的收集就更显得没多大意义了。

值得一提的是本作中也加入了原创关卡，其精彩程度绝不亚于来自于原作的大战，说不定其中一些战斗还将会出现在《真·三国无双5》里，之前就有《激·战国无双》的九州征伐战出现在《战国无双2》中的先例。

虽然本作的素质已经相当高，但游戏明显可以做得更好一些，毕竟UMD有着1G多的大容量，毕竟PSP的机能也远并不止这些。期待PSP版下一作《真·三无无双》的同时，也顺便期待一下最终武器设定的回归。





文 胧月

MMV公司将在夏天给我们带来这款迷宫探索型的A·RPG。本作充满北欧神话气息，原画以及游戏中的场景都可以让人感觉到那厚重的世界观。游戏的一大卖点是可以进行6对6的集团战：当你用迷宫中试练出的战士队伍和朋友联机对战时，想必会乐趣横生的。

瓦尔哈拉骑士
VALHALLA KNIGHTS
◆MMV◆A·RPG◆预定2006年夏◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

主人公的救世之旅

本作的主人公依然有着“失忆”的设定，为了找回自己的记忆而走上冒险之旅。不过，他/她惟一记住的，就是自己是传说中英雄的后人。当这个世界受到魔物威胁之时，勇者之血再一次地苏醒过来。

Valhalla(瓦尔哈拉)

在北欧神话的世界观中，尤歌朵拉修之树是世界的生命之源。它支撑着整个世界，大树的根一直延伸到地狱的最底层，而大树的树冠则形成了上层世界。这个世界分为人类居住的世界以及众神居住的天堂。天堂里有一座宏伟的城堡，众神之神奥丁就在这个城堡里接待伟大的战士们死后的英灵。人间的无数战士们，都以最终能进入这个城堡而英勇奋战，为国捐躯。这座神圣城堡的名字，就叫作瓦尔哈拉。



主人公

大多迷宫探索类RPG的主人公都是各方面能力比较平均的万能角色，不知道本作能不能给我们一些惊喜呢？



▲走廊天窗透进的阳光依然不能驱散这里的灰暗，相当厚重的世界。

▼这个凶猛怪兽看上去是BOSS级别的敌人，它身后的城堡应该是游戏的主要场景了。



你能拯救这个世界吗？

其他种族的伙伴





穴居矮人

身材矮小的种族，成年的穴居矮人身高大约只跟人类的孩子相当。虽然他们体型没有优势，但是有着人类所无可比拟的敏捷身手，擅长以短小的武器腾挪作战。

精灵

擅长魔法的种族；相对的，物理攻击低下是他们的弱点。然而，只要能够做好保镖工作，这些精灵就能在后方使用强大的魔法以提供足够的战力支持。

侏儒

力量型种族，有着能够与怪兽直接肉搏的强韧肉体，是最可靠的顶级战士。

冒险由此开始！

本作采取任务制的游戏方式，玩家能够在城镇和迷宫两个场景里活动。随着任务的领取与解决，主人公还需要在过去和现在两个时间段内穿梭。

城　镇

在不执行任务的时候，主人公只能在城镇里活动。这里除了有提供任务的公会外，还可以寻找一起冒险的同伴，并在装备屋整理自己的装备。不要小看这个过程，根据任务的不同，装备和伙伴的搭配同样也很讲究，一定要慎重呀。

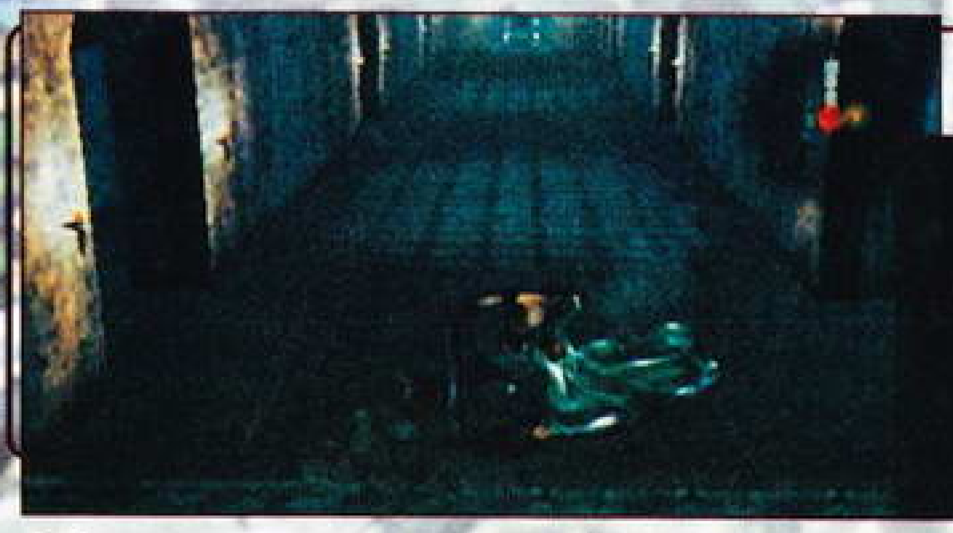


▲这个教会一样的建筑也比较抢眼，我方同伴死亡以后可以在这里复活？

◀▼公会和装备屋是城镇里至关重要的两个场所。准备完全后，就领取任务开始激动人心的迷宫冒险吧。



迷　宫



◀由于敌人完全可见，所以在相遇前我们就能通过外形判断它的实力等级，考虑应战与否。

终于进入游戏的核心部分了。在迷宫中，所有的敌人都是可见的，当我方与怪物相遇，就会切换到战斗画面。这样的好处就是可以让我们回避一些无谓的战斗。



▶迷宫中除了敌人外，还有不少宝物。很多强力装备说不定也隐藏在此哦。

战　斗

遇到敌人后切换为战斗，本作最多可以进行6对6的团体作战。玩家需要向己方队伍中的所有队员进行战斗指示，每当我方攻击敌人的时候，自己血槽上方的"熟练槽"会有所蓄积，只要蓄积满后就能发动威力绝大的"OD技"，很快就能打倒敌人了。

▲跟敌人相遇后，系统会给玩家以提示。

▶体型巨大的怪物往往拥有强大的物理攻击力，所以一定要好好保护我方脆弱的法师单位。





▲冰系魔法的演出效果。

独具魅力的成长系统

经过前文的介绍，大家已经可以了解到本作的核心是战斗部分。从公布的角色看来，系统至少提供了四种职业，这些职业在游戏过程中可以按照玩家的意愿自由成长。随着等级的提升，能够将获得的点数分配到角色的各项能力上，这点与大多数美式RPG颇为相像。当累积到一定级别，角色还可转职成更高级的职业并学会新技能。



▲给角色分配点数的界面。除了能力外，还能对组队战的行动进行设定。

完全可见的装备！



▲设定完角色后，就可以给他佩戴各种装备品了。



▶不同的装备会在外观上发生明显变化，可见多彩的装备也是本作的卖点了。

80年代在北美轰动一时的警匪电视剧《迈阿密风云(Miami Vice)》在今年夏天将被搬上电影屏幕。按照惯例，其同名游戏也会差不多同时亮相，而登陆平台则选择了机能较为出众的PSP。其实早在2004年就已经推出过《迈阿密风云》的PS2、Xbox和PC版本，不知今次初登PSP掌机平台是否会让玩家们满意呢？

JAMIE FOXX COLIN FARRELL
MIAMI VICE
FROM THE DIRECTOR OF "COLLATERAL" AND "HEAT"
SUMMER 2006

迈阿密风云
Miami Vice: The Game
◆VU Games◆ACT◆预定2006年7月◆美版
◆1～2人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：17岁以上
PSP

文 软饼干

迈阿密特警亮相PSP，黑白双雄联袂上演好戏！

美丽的海滨都市，罪恶横行的天堂

迈阿密作为美国最南部的一座海滨城市，这里有热带阳光气息、金黄的沙滩、香车美女、酒店临立，在这些令人向往的美好事物下却隐藏着种种罪恶。正是因为美好与邪恶相结合能产生极具冲击力的视觉效果，使得迈阿密经常作为警匪片的首选城市而登上屏幕。



原创的游戏背景，个性鲜明的主角



本作故事是原创的，将会以电影版的故事为基础，与80年代的那部电视剧并没有什么关联。本作发生在电影版事件开端，玩家可以从Sonny或Ricardo两位警探中任意选择一名进行游戏，其实玩家无论选择哪一名探长作为主角，另外一位在故事发展过程中都会与你形影不离。通过PSP的无线联机通讯功能进行双人合作游戏的话，就能使你更加轻松地完成任务，比如让搭档协助你进行攻击和掩护等。在多人游戏中可以选择进行完成的任务或者是新任务，这点设计的比较自由，要注意多人完成任务后会影响到单人游戏时的游戏进度。

卧底警探，忍辱偷生



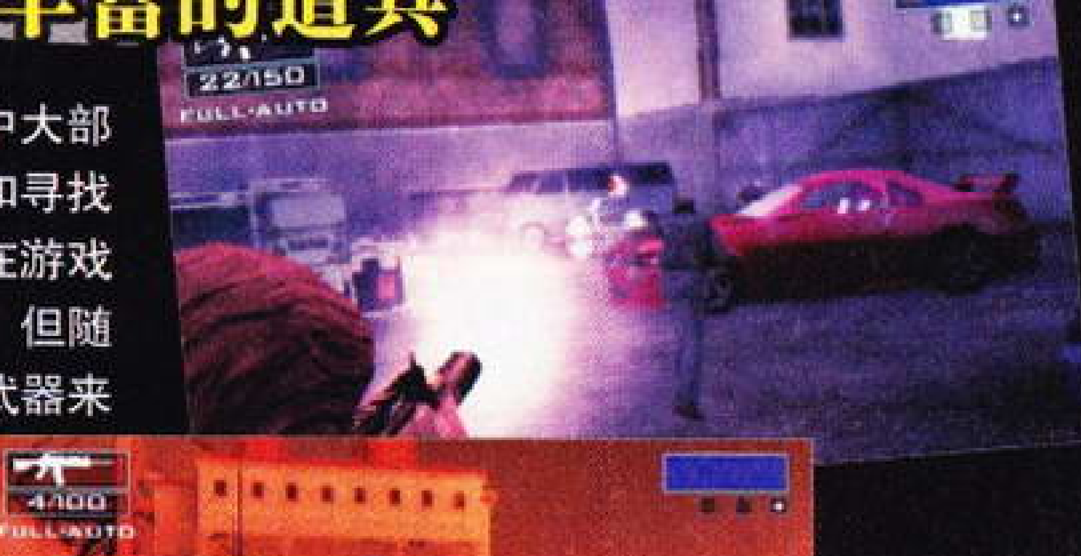
主角在游戏的中身分不光是警察，光是靠线人的情报是远远不够的，所以便要忍辱偷生做一名卧底，看过港片《无间道》的玩家都知道卧底的职责，是一项非常危险的工作，一旦暴露甚至会引起杀身之祸。在游戏中主角需要参加多次毒品交易，可以通过交易来换取金钱，当你的生意越做越大的时候，才有机会接近你的最终目标，也就是势力最大的南美毒枭。游戏中拥有一个类似《GTA》的系统，你可以对任何一名NPC进行盘问，可以进行罚款来获得金钱。主角拥有多套服装，这需要根据任务种类来安排。在进行一个任务之前你将有16天的时间进行准备工作，通过城市路线图来准备计划，或是找线人获得情报、打探毒品交易地点等。另外由于本作故事是发生在美国海滨都市的缘故，所以大多数时候都是在船上进行任务，主角将随船穿梭于各个地点，这是游戏的一大特色。

游戏集其他动作游戏的特征于一身



游戏的操作系统和类型似乎是集合了各种枪战动作游戏的元素，其中的的隐蔽探身射击类似于《杀戮开关》，而行动和枪械瞄准类型则类似于《分裂细胞》和《生化危机》。另外在任务过程中可以获得的某种智能卡来执行各种迷你任务，迷你游戏数量总共有30个，而且越到后面难度越高，通过这些迷你游戏可以获得升级所需的物品。

简单的操作，丰富的道具



◀▲类似《生化危机4》的游戏视点，非常适合于枪战游戏。

游戏的操作并不复杂，在游戏中大部分时间内，只需要注意敌人的走向和寻找隐藏位置，你拥有两套武器，当然在游戏开始时只能使用类似手枪的轻武器，但随着游戏发展，便能使用更多大威力武器来帮助你完成任务，比如霰弹枪和狙击枪，狙击枪上都加装了激光瞄准装置，在单人游戏中可以在神不知鬼不觉的情况下进行狙击任务，狙杀敌人避免自己卧底身分曝光。

文 铭风



Falcom作为一家知名的电脑游戏公司，在电脑上推出过众多游戏大作。而其中众多游戏都被其他厂商代理，移植到了家用机上(如"《伊苏》系列"和"《英雄传说》系列")。而现在，Falcom将开始在PSP上自行移植作品了，其第一款游戏是另类动作RPG《咕噜小天使》。游戏中，玩家将体验到使用钻头为武器的主角的神奇冒险故事。(注：本"前线"的图片都来自电脑版。)

故事背景

波琳的父母是考古学者，为了发掘遗迹而在世界各地奔波。这次，波琳在父母出差时来到了矿山处的爷爷家。波琳本想在这里交到朋友，度过一个愉快的假期，然而这里却没有和她同龄其他小孩子……



然而当波琳失望地在街中游荡时，却意外地从恶犬处救下了一个小女孩。而这个小女孩是只有小孩子才能看到的"妖精"。为了答谢波琳，妖精小女孩皮诺带她来到了"妖精的世界"，在这里波琳和妖精们快乐地玩耍。然而有一天，这里的朋友们都被凶恶的"幻影"一族给捉走了。为了解救它们，波琳带着妖精们的谜宝——"传说的钻头"开始了冒险之旅。





波琳

暂住迪丝街的12岁少女，十分渴望拥有朋友。性格开朗，喜欢吃蛋糕和巧克力。

妖精

妖精是花草和石头等自然物品经过了长年累月的积累，拥有了意识的人形物体。不过它们的存在只有小孩子才能感受到和看到。它们喜欢在自己的世界内自由自在地游玩。

幻影



由幻影王子和手下四天王率领的，企图侵入妖精世界的神秘一族。就是它们将妖精们捉走了，不过具体目的仍是个谜。

全3D的神奇世界

在波琳的冒险过程中，将在山脉、遗迹、洞穴等各种各样的迷宫中冒险。游戏中，无论是大地图的行走画面还是各个迷宫内部，都是由全3D来表现的，让人有真实的冒险感觉。





■大地图画面可是十分真实的。

体验钻头的破坏力



▲用钻头可将迷宫中的障碍全部破坏。

游戏中，玩家要操纵波琳在一个个迷宫中冒险。而冒险中我们要依靠传说中的钻子来击败敌人。战斗中，钻子的连击十分有快感。而配合音乐节奏，波琳还可以使出威力很大的会心攻击。此外利用钻子，能将迷宫中的障碍物全部清除，十分爽快。



游戏乐趣多多

游戏中通过每个迷宫都会给出评价，增加了反复挑战的动力。此外满足一定条件后还能获得各种装束和饰品。装备了不同的装束和饰品，波琳的外形也会随之改变。服饰的种类十分多，除了正常服饰外还有古怪的帽子和可爱的动物服饰，可按喜好替主角进行装扮。游戏中还有“打鼹鼠”和“踢足球”等迷你游戏，能让你玩得不亦乐乎。





MagicalVocation

マジカルバケーション 5つの星がならぶとき

各位，你们还记得NDS上还有这款游戏吗——《魔法假日 五星连珠之时》，或许距离上次报道的时间太久了，大家对这款圣剑小组的力作已经没什么印象了，不过没关系，看了接下来的报道，你肯定又会对本作重新充满期待了。这次厂商爆出了大量的新情报，不仅公布了众多的新角色，还有一些游戏细节的介绍。通过这次的介绍，你会对本作有更深入的了解。好了，各位是不是有点等不及了，我们进入正题吧。

魔法假日 五星连珠之时

マジカルバケーショウン 5つの星がならぶとき

◆Nintendo / Brownie Brown◆RPG◆预定2006年6月22日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

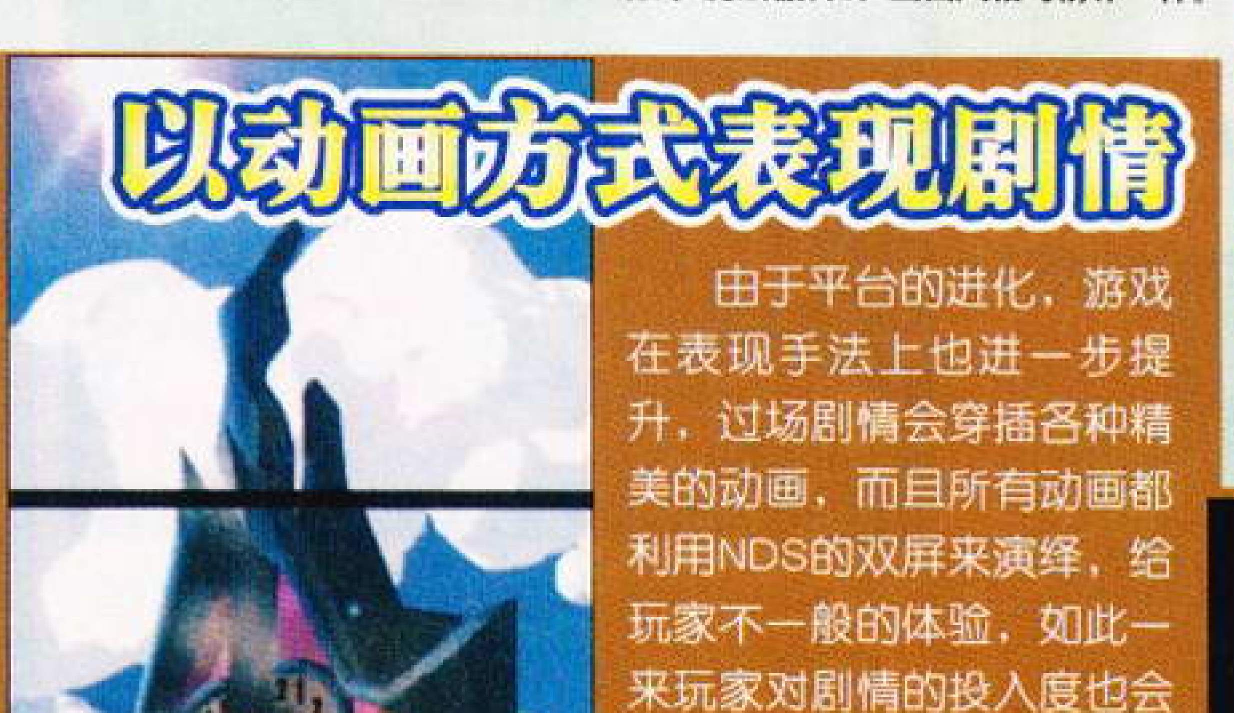
相关报道 Vol.28 P19

文 LIKY

作为大受好评的GBA版《魔法假日》的续作，这次的NDS版续作在风格上完全延续了前作，圣剑小组独特的唯美画风成为游戏标志性的特色。不过这次的故事以及角色都是全新的，游戏讲述的是魔法学校的学生们为寻找自己的老师而展开的冒险，这次冒险的舞台扩大到整个宇宙，主角会在各个星球之间穿梭，而在前作中作为交通工具登场"魔巴士"在本作中变为"魔火箭"，令本作的冒险更具魅力。



▶双屏的《魔法假日》，画面风格与前作一样。



以动画方式表现剧情

由于平台的进化，游戏在表现手法上也进一步提升，过场剧情会穿插各种精美的动画，而且所有动画都利用NDS的双屏来演绎，给玩家不一般的体验，如此一来玩家对剧情的投入度也会进一步提高。



◀过场剧情会穿插各种精美的动画。

男女主人公公布

同前作一样，本作的主人公也有两名，游戏开始时，玩家要从男女主人公中选择一人开始游戏，他们是整个冒险故事的中心人物，能使用光魔法和暗魔法。两名主角的服饰完全不同，不过有一点共同的地方，就是他们都戴着一顶有着奇怪图案的帽子，难道这个奇怪图案关系到游戏的什么秘密吗？

男主角

女主角

▲游戏开始时玩家可以给主人公取自己喜欢的名字。

寻找失踪的老师

故事的开端是在魔法学校维尔奥维斯普，这是一个聚集了各个种族的学生的魔法修习学校，主人公就是这里的一名学生。某一天，魔法学校的老师马德雷努先生突然离开了学校。于是，为了找回老师，主人公和几名同学一起乘上了学校屋顶上的“魔火箭”，开始了奇妙的宇宙冒险之旅。

◀故事发生在美丽宁静的魔法学校，然而，马德雷努老师的突然失踪打破了这里的宁静。

◀主角一行在魔法学校的屋顶发现了巨大的魔火箭。为了追寻老师，他们悄悄地进入其中。

▶他们降落到一个被沙漠和岩石覆盖的星——土之星。

◀魔火箭升空后不久，引擎发生故障。

▲巨大的怪物突然袭来。



马德雷努老师是在前作就登场过的角色，她是魔法学校的老师，这次突然不告而别，到底是什么原因呢？



▲年老的格兰·德拉杰校长主持着整个学校的事务。



▲故事的开始，马德雷努老师与校长交谈着。

马德雷努老师

格兰·德拉杰

魔法学校的校长，知识渊博的年老魔法使，创办了魔法学校维尔奥维斯普，为来自世界各地的学生们传授魔法和知识，培养了大批的人才，这些人才也为魔法大陆做出各种贡献。

游戏的战斗

游戏中的敌人是可以在地图上看到的，与之遭遇便会立刻进入战斗画面。战斗时，我方最大有6名角色同时登场，这一点与前作相同。上屏幕显示我方角色的状态，下屏幕显示敌人和战斗角色，玩家可以点击下屏幕的各种图标指挥角色行动。

状态栏中的属性星

在角色状态栏的下方有一排属性图标，这代表什么意思呢？在本作中，共有"火、木、风、土、水"5个行星舞台，而5名同伴也正好拥有5星相对应的属性，在战斗时，行星的属性就会对不同属性的角色产生不同的影响。



属性星的相克关系





下屏幕战斗画面解析





"？"图标应该是帮助说明，那其他的两个图标呢？

前作中阵形固定为前排3人后排3人，而从这个画面看来，前排是4人，后排2人，难道本作可以变换阵形了吗？

角色头像四周有许多不同的图标，从中可以看到攻击、防御、魔法等指令，直接用触控笔点击图标便可指挥角色战斗了。

5名同伴公开

玩过GBA版《魔法假日》的玩家一定还记得游戏中同伴数量非常多，多达15人的同伴阵容一度成为厂商宣传游戏的卖点，不过也正是由于同伴数量过多导致角色刻画不足，很多角色反而没给玩家留下深刻的印象，在这次的NDS版续作中，制作人显然吸取了前作的教训，本作同伴数量大幅减少，主要的同伴只有5位，他们也分别代表了5颗星球的属性，暗合游戏的标题。



火之魔法使 波莫多罗

充满活力的热血少年，喜欢当首领的感觉。

风之魔法使 加斯敏

有点淘气的小孩子，是兔子族的少年。

水之魔法使 秀佳

头脑冷静的水之魔法使，对待任何事情都会拿出百分百的努力去做。



木之魔法使 查伊

外形古怪的“山椒鱼族”少年，喜欢收集珍宝。

土之魔法使 卡费拉迪

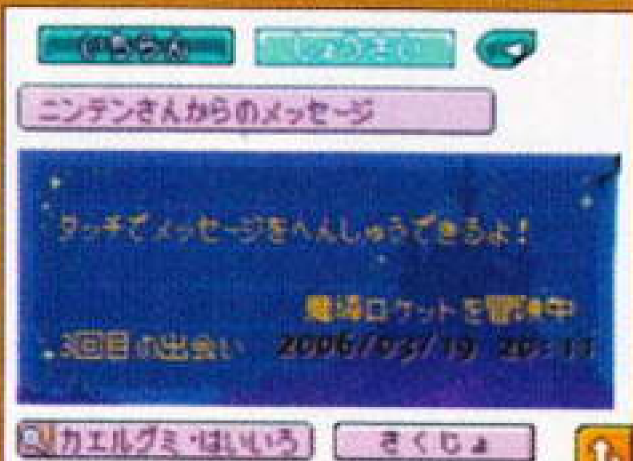
校长从市集上买回来的魔法机器人，他的外形似乎与前作中的机器人卡费奥雷一模一样。



▲前作中的机器人卡费奥雷。

强化的通信机能

前作中的联机通信系统“AMIGO系统”获得玩家的好评，本作中该系统依然保留而且得到大幅强化，这次该系统被称为“邂逅AMIGO系统”，也就是擦肩而过的两名玩家如果同时在玩本游戏就可以结识为AMIGO朋友，这主要是利用到NDS的无线通信功能。结交为AMIGO后，不仅可以令自己角色的能力增强，还有可能拿到特别的隐藏道具。



◀收到从朋友那里发送来的信息了。



◀新的“邂逅AMIGO系统”能让玩家体会到交流的乐趣。

ロックマンゼクス ROCKMAN ZX

文 铭风

洛克人ZX

ロックマン ゼクス

◆Capcom◆ACT◆预定2006年7月6日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

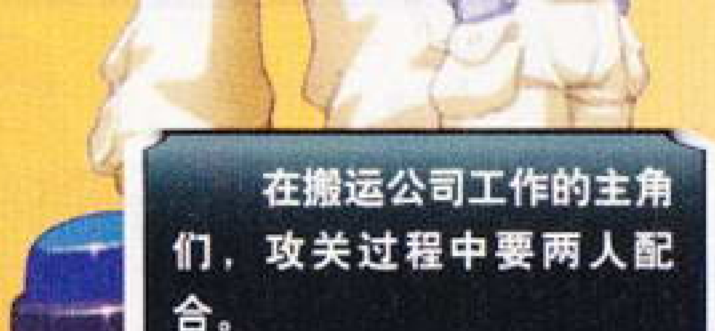
Vol.33 P46 /Vol.35 P46

MODEX的适合者——本作的主角阿梵和艾尔能够使用活性金属进行各种各样的变身。而以MODEX为基准，配合其他形态的活性金属，我们的主角还能够变身为MODEX以外的形态。除了我们以前介绍的MODEZ外这次厂商又公布了四种形态，这次的"前线"我们就为大家介绍一下本次的新形态。

艾尔

阿梵


▲未变身的形态时主角的的攻击和移动都受到限制，只能缓慢前进。


在搬运公司工作的主角们，攻关过程中要两人配合。

活性金属MODEX


▲变身为MODEX后能够让主角拥有各种技能，比如在墙壁上攀檐。


▲MODEX最厉害的武器莫过于蓄力攻击了。


MODEX是主角们最初拥有的形态，无属性，集合了半机器人思考程序和资料的物质。变身后能够进行两级蓄力攻击和冲刺。



活性金属MODEZ


神秘人物基路维所拥有的活性金属，利用这个和MODEX配合，能够让主角们变身为MODEZX，能够使出强力的蓄力光剑攻击。


▲光枪也是MODEZX的基本武器之一，只不过蓄力的威力并不大。


▲变身为MODEZX后能够使出威力强劲的光剑攻击。

四类型全新的战斗形态

MODEHX



获得活性金属MODEH后，就能变身为电属性的MODEHX。使用武器为双剑。空中性能不错，能够在空中进行冲刺。





◀这些形态还有着各自独特的雷达能力。MODEHX的能力是在下屏显示敌人的弱点。

MODELX





◀MODELX的雷达能力是在下屏显示周围关卡的地形。

获得活性金属MODEL后，就能变身为冰属性的MODEHX。蓄力攻击是放出冰块。同时此形态还能在冰块上移动，并在水中朝8方向移动。

MODEPX



▲MODEPX的能力是能够在黑暗的场景内看清周围的状况。而此时下屏也会显示关卡情况。



夺取了暗之活性金属MODEP后获得的变身能力。蓄力攻击是发射十字飞镖和手里剑。

MODEFX



夺取了炎之活性金属MODEF后获得的变身能力。能够施放火焰来攻击敌人。



▶使用MODEFX后，能够在下屏更改MODEFX的弹道轨迹。



文 铭风



PSP版的《新牧场物语》已经发售了，而NDS的《新牧场物语》也不甘落后，放出不少新情报。这次我们将介绍一种新怪兽和众多新人物，其中包括了三名"结婚对象"哦。

魔法工厂 新牧场物语
ルーンファクトリー 新牧场物语
◆MMV◆SLG◆预定2006年◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS
翻天报道 Vol.29 P26 | Vol.34 P62

新怪物"莫古莫古"

相信大家都知道，在本作中将会出现各种各样的怪物，而不同的怪物能起的作用是不一样的。有能帮忙战斗的也有能帮忙务农的，而这里要介绍的"莫古莫古"的作用，则类似于以前作品中的羊。玩家能够将其身上长出的毛剪下，卖掉换钱……



钓鱼要素依旧存在

在本作中，依旧是可以钓鱼的。而鱼在本作中所占的比重也十分大，玩家可钓到的鱼的种类十分多。同时游戏中还会有隐藏着"拥有世界大秘密"的鱼登场。看来，鱼也成了这个幻想世界的一部分了啊。



■画面右下B键装备的就是钓鱼杆了。

Wi-Fi创意征集

本作作为一款NDS游戏，也将支持任天堂的Wi-Fi网络，玩家将通过网络来共同游戏。由于游戏尚在开发，所以厂商通过日本的杂志向各个玩家征集创意，有趣的创意将被厂商用在游戏中。其中有些创意很有趣，下面就选一些比较有创意的点子来给大家看一下。



交换传说的妖精

由于游戏中将会有妖精登场，而好些妖精是随机碰到的。相信不同的人会碰到不同的妖精吧。因此通过Wi-Fi来进行交换相信会是十分有意思的啊。

怪物竞技

由于游戏中有多种怪物，而主角收服它们后也可以让它们和入侵的怪物战斗。因此加入通过Wi-Fi来让不同玩家用自己培育的怪物作战是很有必要的。

新角色介绍

托露堤

候补女友，经常出没于图书馆，十分喜欢冒险相关的书本，是个会不分昼夜看书的文学少女。性格内向，和主角对话时会很害羞。

夏罗音

候补女友，散发着神秘的气质，让任何人都很难靠近。她能够预言世界的命运，拥有不可思议的力量。由于主人公的接近和邀请，才接触到外面的世界。

比安卡·艾拉路克·薇薇安修

候补女友，是有钱人家的大小姐。性格与父亲相同，虽然外表十分可爱，但却很任性。做事很随心所欲，经常要求父亲把这个城镇买下来。



扎哈

擅长交谈，有事没事都能说一大堆出来，不过经常会说跑题。他自己希望成为一名盗贼，不过父母是极力反对的。



卡缪

对父亲的生活方式抱有疑问，一直希望离开乡间出去生活，然而暂时还是在牧场中生活着。



霍华德

正如外表，是一名侍奉神的神父。为人厚道，声望很高，能给迷茫的人指明方向。



文 海文

在《怪盗卢梭》中，需要利用触摸笔为我们的主角进行变装，之后便可巧妙地通过各种各样的危险局面。这次公开的最新情报为我们带来的则是卢梭所要应对的各种安全措施，我们的怪盗同志该如何应对呢？

怪盗卢梭

怪盗ルソー

◆Bandai Namco Games◆AVG◆2006年6月15日发售
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆5040日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

前天报道 Vol.25 P72 | Vol.28 P65

利用变装，无论什么样的危险境地都能轻易脱出

技艺高超的警备员？

卢梭劲敌之一，也就是拥有人类AI的警备员——独眼龙。一位绝不放过任何可疑事物的超级保安。能穿越他的警备的人，似乎还没有出生。即使是换上各种服装，悄悄靠近，只要他感觉到了些许不对劲的地方，疑惑度瞬间就会升至百分之九十。本作中最强的敌人就是他了。

▲酷似西部片中的性格和着装，帅气的同时还能灵活使用各种枪械，就连卢梭这样的大盗也不得不畏惧三分。

▲变装被怀疑了，疑惑度瞬间升至百分之九十！

名侦探饲养的名犬。想突破波奇的防线，也是需要花点心思的。一旦被察觉，波奇就会大叫起来。

▲看似可爱的狗狗，但是咆哮起来却是个大问题！



把守通往重要场所的通路的安全机器人。对于陌生人，以及无法识别的人都会发射大量锤子进行攻击。（不过，为何叫做唐三藏1号？难道之后还会出现唐三藏2号乃至唐三藏xx号？）



▲锤子大量发射。

▲扫描侵入者的面容，从数据库里仔细比对！

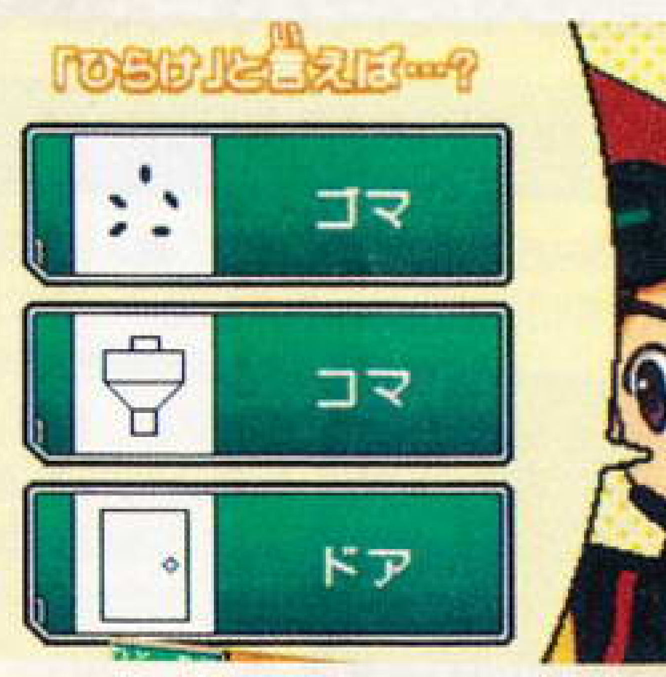
PICTURE PASS输入装置



◀画出作为钥匙的图形，才能开启大门。

使用钥匙图形保护的大门，只有根据有限的提示，画出正确且能被识别的图案才能开启。此外，提示都是一些日本的俗语，没有一定程度的日语造诣和对日本文化的了解估计很难突破，比较另类的安全装置。







▲根据问题选择合适的图形。

游戏的乐趣就是穿梭于各种场所！

游戏中的移动是依靠选择移动场所来完成，只有合理的选择移动场所才能安全完成任务，如果移动到了错误地地方则很容易被发现或者辨识出来！



密码盘

只有输入正确的密码才能开门的最普通安全设施。但输入以后的结果却不一定如我们所想。最普通的装置实际上是游戏中最怪异的装置……



文 海文



近日，Bandai Namco Games发布了"《传说》系列"最新作的新情报——《风雨传说》的"兽人化"系统。令许多玩家大为震惊，甚至还有玩家开玩笑地将本作称为"禽兽传说"。据悉，在本作中登场的"利坎茨"是一个拥有可以变身为"兽人"的能力种族。一旦角色在战斗中变身为"兽人"，各种战斗能力都将得到大幅增强。令游戏的可玩性和观赏性都大为提升！以下是实现兽人化的两种方法。



风雨传说
Tales Of The Tempest
◆Bandai Namco Games◆RPG◆2006发售预定◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS
相关报道 Vol.33 P48 / Vol.35 P20

本作的概要



作为广受好评的"《传说》系列"的最新作，也作为第一个登陆NDS的"《传说》系列"的作品。《风雨传说》继承了《重生传说》的"3on3 LMB"系统，并针对NDS的双屏特性进行了大幅进化。

利坎茨族人的的真面目终于曝光！兽人化系统详解！

方法 1 从菜单变身为兽人

在通常移动时进入菜单画面，选择"兽人化"选项，这样可以令相应的成员进行兽人化变身。这样，进入战斗就是兽人化的状态。但是，以兽人化状态进入战斗的成员就无法使用其他技能了。



▲兽人状态下人物状态画面的头像也会随之改变。

▶主角的兽人化状态。在地图上也能使用兽人化的形象。

方法 2 使用技能变身为兽人

兽人化状态不仅可以从通常画面的菜单中进入，更可以在战头中通过使用技能来实现变身。只要将相应的兽人化技能设置好以后，就能够在战斗的任意时刻，通过输入技能指令变身成为兽人。而兽人化状态的拿手好戏就是普通攻击。





▲技能指令发动的兽人化与通常状态的不同，在任何时候都能够打开菜单。而发动兽人化变身将会消耗TP。

凭借兽人化的威力，强敌也能轻松搞定！

▶战斗中，兽人化发动时的瞬间将伴随着华丽的闪光，并将会有一段无敌时间存在。

风雨传说关键字

阿莱乌拉

本作的主要舞台的大陆的名字，也是这块大陆上最大的国家的名称。首都加纳是教会的本部，国家的政策很大程度受到其影响。

教会

阿莱乌拉大陆上信徒最多的宗教组织。教会所属的僧侣大多可以习得技能。教会中权力最高的人称为“教皇”，全国的信徒都非常地崇敬。然而近年来教会却出台了变本加利地迫害利坎茨的政策。

利坎茨

在本作的世界中存在的一个特殊的种族，在通常的时候和普通人没有区别，但他们身体中的“兽人”之血觉醒之时就可以变身为“兽人”。

兹波特

所谓的魔物和怪物。其数量近年来在世界上急剧增加，对人类的生活构成了很大的威胁，甚至有成群袭击村落的事情发生，是阿莱乌拉王国所面临的最严峻的问题。

异端审判官

由教会派遣，率领僧兵在各地巡回的特殊上级圣职者。主要职责就是逮捕被认为是“异端”的利坎茨，并将其送回首都进行审判，为此被给予极大的权限。面罩作为异端审判官的象征，普通人是不能看到审判官的真面目的。

TP

“技术指数”的简称，每当使用技能时都会有一定量的消耗。

术·技

“《传说》系列”的招牌系统，系列的登场角色所使用的特殊的技能的总称。在战斗中使用按键指令发出。

线性运动战斗

“《传说》系列”的基本战斗系统，而本作战斗时采用的是3线型的作战形式，游戏时就像格斗游戏一样能够直接操纵角色进行攻击，拥有无与伦比的爽快感。



用大自然赐予的力量去讨伐敌人！

凯乌斯虽然是利坎茨，但在和平的村落中生活时并不能变身为兽人。随着故事的发展，利坎茨兽人化的能力由于一个契机终于觉醒了。兽人化之后的凯乌斯拥有极高的攻击力和速度，通过简单连击甚至可以将敌人秒杀。

▲硬直的同时全身发光，之后的瞬间变为兽人状态。

凯乌斯的兽人化

◀以兽人化状态进行战斗的凯乌斯！

兽人化发动

▲使用技能进行兽人化，需要靠输入指令来完成。

胜利！

▶凯乌斯的胜利POSE，如狼一般地吼叫。

凯乌斯兽人变身后的形态，头部与狼别无二致，并且全身都长出了兽毛，手和脚也发生了改变。

凯乌斯和弗雷斯特的兽人化变身披露！



兽人化确实可以提高成员的战斗力，然而并不是说可以盲目地进行兽人变身。每当战斗结束以后，兽人化就会解除，重新变回人形，而需要再次变身时则又要消耗TP。这对于战斗也会造成不利的影响，所以兽人化是一把双刃剑，不可轻易使用。而如何合理地应用兽人化的力量也将成为本作战斗策略的核心。

弗雷斯特的兽人化

一行人中间最为年长的弗雷斯特是作为提尔吉斯的护卫兵加入到队伍中来的。与凯乌斯不同，经过修罗场修炼的他经验丰富，在加入队伍的时候就可以进行兽人化变身了。而兽人化的弗雷斯特和凯乌斯拥有压倒性的攻击力和耐久力，凭借其最强的战斗力成为队伍的前锋。



▲被敌人包围时能够发动附属攻击。



▲钢铁般坚硬的手臂将粉碎一切敌人！

凯乌斯变成狼，而弗雷斯特则变身成熊。兽人化以后的弗雷斯特比原来更显得骠悍！



▲弗雷斯特兽人化以后不仅攻击力超高，就连速度也大大提高！



▲兽人化的弗雷斯特胜利的POSE，沉稳，自信。



医疗卫生与我们的生活、尤其是健康生活息息相关。虽然谁都不希望自己得病或受伤，但这在现实中显然是不可能的(即使在游戏中也很难)。同样，有一批我们称之为“医护人员”的人们，他们为我们的健康生活作出了不可磨灭的贡献。在5.8国际红十字日与5.12国际护士节来临之际，除了向医护人员们问候一声“节日快乐”外，作为玩家的我们也顺便看看游戏中的工作者们……

红十字献礼

——游戏世界的医护工作者

文 掌机王阳光学员 菜马hmzcyh 编 马修



真正的医护人员

无论在游戏还是现实中，都有一批基于真实技术而为人民大众服务的医护人员。在游戏中他们使用的技术或许有一定程度的夸张，但原形均能在现实中找到，在搞怪满天飞的游戏世界里，能保持这份“真实”确实很难得。所以，我们首先介绍的就是——

天堂独太

身分：什么都干的医生	医疗方式：出诊、手术
助手：星幸(护士)	登场游戏：《研修医 天堂独太》系列



这位独太君恐怕是近年来掌机游戏最炙手可热的“真实系”医生。尽管人家只是从二流医科大学毕业，但却幸运地分到了一流医院——圣命医大附属医院，并由此走上了光辉大道。不知道独太君在二流医科大学里学到了些什么，但他却通过自己的努力学得了很多在外人看来高深莫测的技术，而且在有点迷糊的小护士星幸MM的帮助下，治好了一个又一个的患者，赢得了医院上下乃至社会各界的一致好评。难得的是，独太君并没有被这点小小的成功冲昏了头脑，反而更加努力工作和救死扶伤，就是在南方小岛度假时，遇到突发状况也能临危不惧，迎难而上……作为一个刚刚走出校门的二流医大毕业生，便能做到这些，真的很难能可贵！可以说，在“真实系”医疗人员中，独太君是最贴近现实，最能反映现实中优秀医疗人员的业务素质和职业道德。

▲平日里憨态可鞠的天堂独太





▲可爱善良的星幸。

知名程度：★★★★★	治疗能力：★★★★☆	技术水平：★★★★☆

月森孝介

身分：外科医生	医疗方式：手术
助手：利根川安洁(护士)	登场游戏：《超执刀 墨丘利神之杖》



话说在貌似很未来的2018年，人们的生命健康受到一种叫做“真菌”的东西的威胁，(怎么提起真菌我就想到头皮屑……)为了拯救人们的生命健康，正义的勇者——哦不，是技术高超的医生月森孝介同志出场了。这位月森医生可不像独太君那样学的那么杂，他专攻手术，而且把手术刀玩得跟小李飞刀一样熟练。在医疗机构“墨丘利神之杖”(注：墨丘利神是希腊神



话里掌管医术的神)的领导下，月森医生与护士安洁以及其他医护人员通力合作，寻求“真菌”的根治方法的同时，也用他的手术刀拯救了无数的患者。据看过月森医生做手术的人员称，这位天才医生的刀法简直可以称之为艺术，无论什么样的麻烦外科病症，只要月森医生一刀下去，手起刀落，整个世界顿时清净了。这样说确实有些夸张，不过月森医生的医术确实是毋庸置疑的，至少在外科方面一点都不含糊。在武术上拥有高超的杀人刀法固然是很多人梦寐以求的，而在医术上拥有超强的救人刀法则是外科医生追求的最高境界，月森医生做到了！

知名程度：★★★★☆	治疗能力：★★★★★	技术水平：★★★★☆



艾　丽

身分：矿物镇药房护士	医疗方式：药品
助手：多特(医生)	登场游戏：《牧场物语》

大家或许会奇怪为什么身为医生的多特会变为护士艾丽的助手，没办法，这是绝大多数的艾丽FANS给逼的。虽然艾丽MM只是个管拿药的小护士，不过其可爱的形象和标志性的女仆装(怎么有一股很邪恶的味道……)很快博得了众多牧场主的喜爱，恐怕也成了矿物镇医院招揽顾客的重要因素——矿物镇的病例极少，除了经常会胃疼的杂货店老板、偶尔会晕倒的克里夫或牧场主以及有时会受伤的小孩外，很难再找到一个去医院的理由——虽说医院并非以营利为目的，但没有生意也难免冷冷清清。好在艾丽MM实在太温柔、太可爱，而多特医生在感情这方面又实在太迟钝，于是被吸引上门的众多牧场主们使矿物镇医院出现了前所未有的热闹景象，估计多特医生也该在一边偷着乐吧——这个迟钝到无可救药的家伙……以上只是玩笑，不过也从另一个角度说明了艾丽MM的人气之高。在矿物镇众多MM中，艾丽MM是最好追的，只要每天送一朵鲜花(免费的)就能让她脸红，果然还是喜欢花的女孩子最可爱啊。(我发誓，这跟花是免费的没关系！)



知名程度：★★★★★	治疗能力：★★★☆☆	技术水平：★★☆☆☆

瑞贝卡

身分：S.T.A.R.S.小组医疗员	医疗方式：急救护理
助手：克里斯、比利(战友)	登场游戏：《生化危机0》、《生化危机 死亡寂静》

浣熊市的悲剧已经过去多年，而在这次死亡10万多人的悲惨事件里幸存下来的人员中，瑞贝卡MM无疑是比较特殊的一个。首先她是刚刚加入S.T.A.R.S.的新人，其次她是小组中惟一的医疗员，再次她首次参加任务就遇到了万年不遇的“洋馆事件”……别看刚满18岁的瑞贝卡MM在战斗方面不太尽人意(0代“列车事件”中要是没有比利的合作瑞贝卡很难一个人活下来)，但18岁就拿到了医学博士学位的天才能力可不是盖的，在配置药剂、急救护理方面的能力完全可以让队友放心。另外，在“洋馆事件”中，要不是她的帮助，克里斯可能早就挂了，而且必须要有她的帮助。(试问克里斯这个大老粗配得出来那个叫什么“V-JOLT”的药品么？)在队友(保镖？)的全力合作下，瑞贝卡MM无疑会变得更加坚强，也无怪乎她这个新人会成为在“列车事件”和“洋馆事件”后，S.T.A.R.S.的BRAVO小队中惟

一生存的队员了。现在，《生化》的世界也已到了2004年后了，现在的瑞贝卡MM在干什么呢？不过无论她在干什么，应该都不会忘记1998年的那场噩梦，而这，必将成为她反抗“新UMBRELLA”和继续为伤病者服务的动力。

知名程度：★★★★★	治疗能力：★★★★★	技术水平：★★★★☆

“兼职”医护人员



“架空世界观”这个词在现实中也许不多见，但在游戏中却是家常便饭。在现实中提“魔幻法术”会让人觉得好笑，但在游戏中没有它们你就无法生存下去。在拥有这种世界观的游戏中，医护人员也都被改变了职业，基本上都成了宗教团体的神职人员——不过，即使改变了职业，他们也不会忘了自己的使命，那就是用自己的法术来治病救人。

主　教

身分：教会神职人员	医疗方式：祈祷、复活
助手：副主教、教徒	代表游戏：《黄金太阳》

主教这种职业确实是在现实中存在的，通常出现在基督教和天主教的教堂中。不过，游戏中的主教虽然是根据现实来的，但通常具有治愈能力。不同的游戏中，“主神”都不一样，所以人们围绕不同的主神产生了不同的教会，虽然教会的名称和教义不一样，但实质却都是一样的——与医院一样治病救人的组织。这对冒险中的勇者们自然具有重要的作用（反世界反人民反勇者反正义的邪教势力除外）。从最早的RPG开始，教会主教就是勇者们的重要后勤力量，不但具有治疗中毒、麻痹、石化等基本“疾病”的能力，还拥有现实中根本不可能的死者复生的逆天能力。这使得众多成天打怪拯救世界的勇者们，每到一个新的村子后的必做之事就是逛逛教会，拜拜主教，再解个毒复个活什么的。在多种医疗方式出现后，主教的作用越来越不受重视，在一些RPG中甚至沦落到NPC或是剧情人物的地位了——还好，这些并不能代表所有游戏中的主教。

知名程度：★★★☆☆	治疗能力：★★★☆☆	技术水平：★★★☆☆



修　女

身分：战场军医	医疗方式：治愈之杖
助手：护卫	代表游戏：《火焰之纹章》系列



与主教一样，修女同样也是立足于宗教的。不过在众多以剑和魔法为主要世界观的游戏中，年轻漂亮、活泼可爱的修女们往往要比通常年纪很大的老头子主教更受战士们的欢迎。不过，修女MM们可不是中看不中用的绣花

枕头哦，她们的治疗能力在战场上绝对不容忽视，残酷的战场上谁都可能受伤甚至死亡，修女们虽没有复活死者的能力，但让伤员们重返战场却非她们不可。走到伤员面前，轻轻一挥治愈之杖，治好一批伤员后还得寻找新一批伤员，还得随时注意敌人的袭击，这就是修女们的职责，可以看出她们也绝不容易。这样看来修女们与真实战争中的战场军医护士很相像，只是手段有些超现实罢了。好在怜香惜玉的大有人在，战士们在忙于战斗的同时时，大都给主动去充当修女的护卫，这就使得战斗更有效率。当然，修女中也有不甘于只呆在后方的，除了有骑着马在前线救人的修女骑士外，更有人转职为使用强力圣属性魔法的神官……这大概就是所谓的"量变产生质变"吧？

知名程度：★★★☆☆	治疗能力：★★★☆☆	技术水平：★★★☆☆

白魔法师

身分：勇者部队一员	医疗方式：白魔法
助手：其他同伴	代表游戏：《最终幻想》系列



通常一提起"魔法"，人们就会想起那些华丽得一塌糊涂、强大到胡说八道的超大威力魔法，这种让敌人或我方胆战心惊的恐怖超自然力量总是在人们心头挥之不去，也成了魔幻世界观游戏的最基本能力之一。"魔法是用来攻击的"这一定律，直到白魔法师这一职业出现后才有所变化。早期此种魔法通常都带有一团白光，又为了与通常制造出黑色效果的黑魔法区分，所以人们将其称为"白魔法"。现实中白魔法与黑魔法一样无理可循，但在魔幻世界观的游戏中就是很平常的事了，勇者不能没有白魔法师，就像部队里不能没有军医一样。虽然早期的白魔法师在勇者部队里就是加加血而被其他同伴们戏称为"血瓶"，但仍然没有人能忽视白魔法师的存在，毕竟旅行途中物资是有限的，白魔法这种免费又方便的治疗方式是大多数勇者都喜欢的。到了后来，白魔法的种类越来越多，尽管仍不能直接攻击敌人，但已能给同伴们制造各种各样的有利机会，使战斗更加容易，这样更能引起同伴们的重视以及保护。可以这么说，现在的白魔法师，在救助同伴的同时还得到众人的保护，日子确实过得蛮滋润的。



知名程度：★★★☆☆	治疗能力：★★★★☆	技术水平：★★★★☆

敏　特

身分：传说中的法术师	医疗方式：治愈法术
助手：护士军团	代表游戏：《幻想传说》、《永恒传说》



前面三种职业均只是介绍职业本身，这里法术师的代表却要单单介绍敏特一个人。原因很简单，敏特的治愈能力和法术能力早已超出了一般的法术师，虽然本质上与白魔法师没有差别，虽然也没有直接攻击能力，（用法杖敲不能算……）但她的法术种类之多、花样之多、实用性之强确实无与伦比。其中最有代表性的法术就是“护士”这个法术，在《幻想传说》中，几个带着小翅膀的小护士（真正的白衣天使！）带着急救箱飞到每个人面前做护理，这样一个极具实用性和观赏性的“召唤”法术，只能让人猜想“敏特MM是从专业护理学校毕业的，而且还带了一批护士后辈”。有意思的是，敏特的服装也与真正的护士装极其相像，再加上她的超级漂亮外貌，无疑让她的人气进一步升高。不只是在《幻想传说》中，敏特还带领她的护士军团在“《传说》系列”的其他世界里救死扶伤，在《永恒传说》里不但能召唤出她的护士军团（她们这回跑到人们面前扔个急救箱就离开了，可见其业务之忙），还能召唤出她本人——背景出现敏特的大幅漂亮特写，她本人一身白衣，带着翅膀降临在死者上空，祈祷将其救活，这个场面让人久久不忘，“白衣天使”的定义在这一刻升华！



知名程度：★★★☆☆	治疗能力：★★★☆☆	技术水平：★★★☆☆



另类医护人员

拜大多数游戏的世界观所赐，人们或者“非人”们需要治疗的“疾病”和“伤”越来越多，应运而生的医护人员也越来越多。不过，为了治疗这些千奇百怪的“疾病”和“伤”，他们也不得不采用一些让人感到新奇古怪的治疗方式。于是，他们被我们称为“另类医护人员”。

X博士

身分：尸体研究中心（汗）	医疗方式：电击（寒）
助手：收尸员（无语）	代表游戏：《重装机兵》系列（拜）

如果要说哪种医疗方式最变态的话，那X博士的“电击”肯定榜上有名。由于“《重装机兵》系列”有多部作品，而每部



▲恐怖的瞬间……

作品中的博士名字不尽相同，所以这里统一以"X博士"代称。虽然名字不同，但这些博士的治疗方式、治疗手段乃至治疗用机器都是完全一样的——那就是，对尸体进行电击使之复活！您还别吓着，在《重装机兵》的世界中，这就是真理，哪怕看起来是如何的没有天理。

虽说平时的冒险战斗难免会有个小伤小摔的，哪怕开着超强的坦克也不能保证完全毫发无伤，不过勇者们更愿意选择自己服药疗伤或者用"睡觉"这个无敌疗伤方式来解决，用不着去拜托X博士，况且X博士肯定也不会管——只要是活人他都没兴趣。(他真的是从不正常人类研究中心跑出来的？)而勇者们要是在战场上不幸挂掉的话，X博士大显身手的时刻就来了——把尸体放到电床上，通电，然后噼里啪啦一阵高压电击，死者就复活了，搞定收工！也就是说，只要战场上有收尸的，勇者就不用担心自己真的会挂掉。可是，每回的复活都要用这种超级变态的方式，技术上是没有问题，(X博士：科学的力量是不容怀疑的！)可回想起来却着实让人觉得恐怖，搞不好死者并不是被电活的，而是被吓活的！



◀《钢之季节》中登场的敏奇博士和他的助手伊格尔，看起来就有点恐怖。

知名程度：★★★☆☆	治疗能力：★★★★★	技术水平：★★★★☆

音乐家

身分：自由的旅行者	医疗方式：音乐疗法
助手：舞娘	代表游戏：《世界传说》系列



音乐家(吟游诗人)是一种很玄妙的职业，在现实中应该是一种被称为"街头卖唱"的很窘迫的人，在游戏中却似乎吃穿不愁，究其原因，恐怕就是所谓的"音乐的魔力"了。游戏中的音乐家所弹奏出来的音乐往往具有治愈人们内心创伤的能力，这倒还算比较正常的。(笔者注：现实中日本也兴起了一种叫"治愈系"的声音风潮，代表就是那些美妙柔和的声音，这种声音确实有这种听起来比较"玄"的能力，笔者所喜欢的能登麻美子小姐的声音就是最典型的例子。)到后来，音乐家的音乐甚至开始具有治疗人们身体上所受伤害的能力，这就比较让人摸不着头脑了。直到现在笔者也没弄明白音乐为什么会有治伤的能力，很多魔法确实有一个咏唱的过程，但这应该与音乐没关系吧，难道说听音乐带来的心理变化引起了生理变化？亦或是因为身体细胞组织因为音乐的作用而再造(为自己的想法汗一个)？一般在游戏中登场的音乐家都仅仅是NPC而已，能够参加战斗的也因实用性太差而不受重视。不过，听着音乐家演奏出来的治愈心灵的天籁之音，再配合舞娘的美妙舞蹈，伤痛也会被忘掉吧。



知名程度：★★★☆☆	治疗能力：★★★★★(对心灵而言)	技术水平：★★★★☆

乔 伊



身分：口袋妖怪中心护士	医疗方式：PM专用医疗机
助手：幸运蛋	代表游戏：《口袋妖怪》系列

《口袋妖怪》是一个怪物系列，《口袋妖怪》的世界里也不乏乔伊、君莎这样的怪物家族，乔伊并不是某个口袋妖怪中心里的护士，而是N胞胎姐妹的共同名字，并且这些长相一致的姐妹都在各个城市的口袋妖怪中心做护士。（汗）



其实口袋妖怪中心的护士工作十分简单，她们只需要接过训练师的怪物球，然后将怪物球放进专用医疗机，过几秒钟后拿出来，无论是皮卡丘之流的小宠物，还是像裂空神龙那样的超神兽，均变得伤痛全无、精神抖擞，这样的治疗方式确实简单方便，真不知人们到底是如何发明出这种强悍的医疗方式的。



口袋妖怪中心在任何一作《口袋妖怪》中都是绝对的公益机构，这一点就足以让在其他RPG中经常花钱住宿回复的玩家感动了，虽然免费，但技术却是最先进的，集治疗、复活和回复于一体，真不知道技术费用、维护费用和乔伊姐妹们的工资究竟从何而来，难道是商店募捐的？（貌似"《口袋妖怪》系列"的常见设施中只有商店是收钱的）

知名程度：★★★☆☆	治疗能力：★★★★★	技术水平：★★★★★

修理机

METHUSS (MSA-005)

▲大家非常熟悉的高达系修理机美塔斯。

身分：主角所在部队一员	医疗方式：机体修理
助手：补给机	代表游戏：《超级机器人大战》系列

以下文字为机器人专用，请各位自然人自行跳过此段。如果实在想了解的话，请把自己想象成一台高达或是其他任何机体，这样才不会有不适之感。OK，继续——虽然机器人全都是由自然人驾驶的，但这并不表示机器人们所受的伤就没有必要治了。通常小伤是不影响驾驶员的安全的，即使坠毁也只需要付一笔"修理费"就可以修复了。这样看起来机器人在战场上受伤似乎无伤大雅，可这样不但机器人们不爽，驾驶员们也舍不得付那么一笔数目可观的修理费（那个修理费只有10的叫"BOSS"的"机体"除外）。这种时候，修理机们的作用就出来了，不管机器人们受到如何大的伤害，只要修理机及时赶到，立刻机到伤除，再返战场。在机器人们的眼中，修理恐怕是最爽的医疗方式，这样它们就不需退出战场；而对于在战斗方面



▲魔神系的三架女性外形的修理机体：阿芙萝黛A、黛安娜A和维娜丝A



通常很烂的修理机而言，修理也是它们体现自身价值的最重要方式。机器人们想不通为什么驾驶员能用一种叫"根性"的"精神"来医疗它们，而显然这种方式也不是它们所想要的，(精神能当油喝？精神能当零件吃？)这样修理机就更受机器人们的重视了。当然，修理机们也不甘于只在后方呆着修理，有些修理机就喜欢一边故意挨打一边互相修理，以提高自己的抗击打能力和修理能力，便于更好地医疗别人，(这是什么理论？)，不过这样总有些"自虐"的味道……

知名程度：★★★☆☆	治疗能力：★★★★★	技术水平：★★★★★

医疗机构与设施



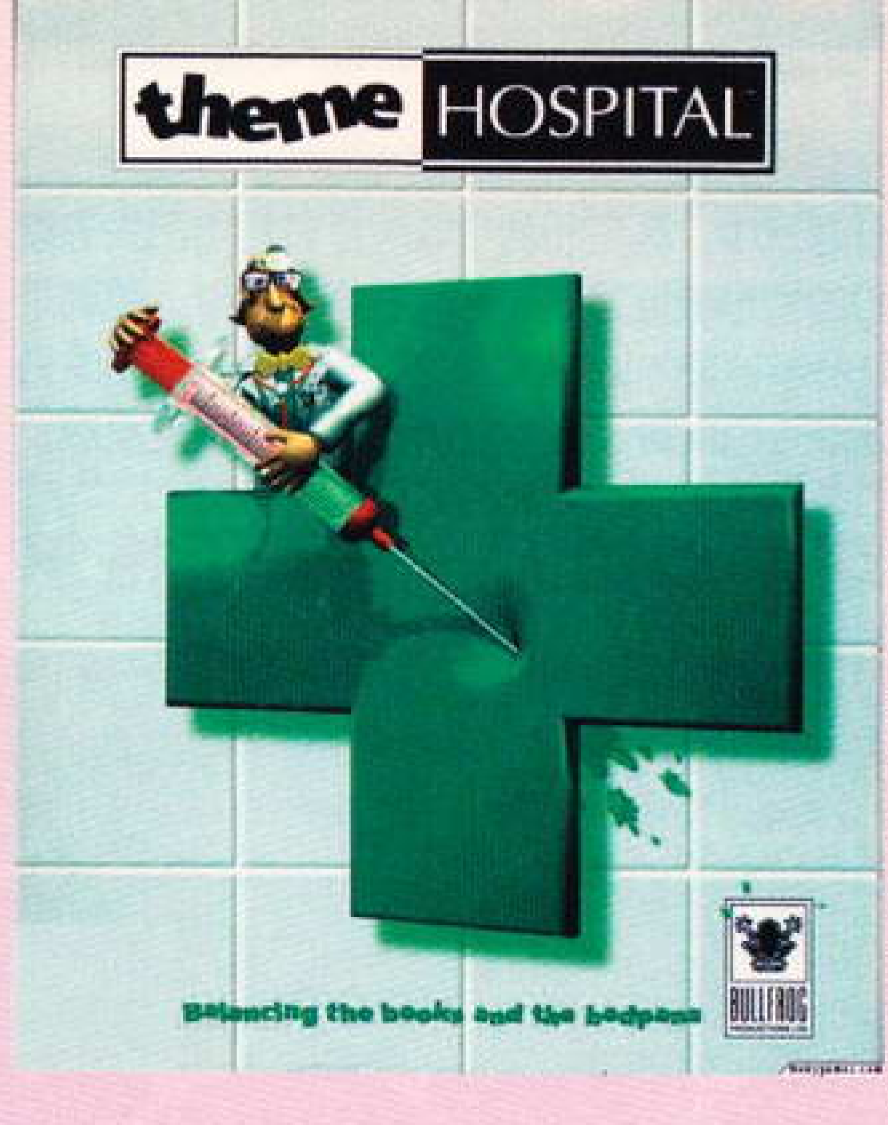
治病救人，救死扶伤，不仅仅是"白衣天使"医护人员的职责，也是一切为患者、伤者服务的团体、设施、机构等的目标。这些机构或设施的治疗方式也许很真实，也许很奇怪，但请不要忘了，有些著名的"白衣天使"，也许就是这些医疗机构或设施培养出来的。

医　院



所属：立足于现代科技的机构	医疗方式：现代医疗技术
工作人员：医生、护士	代表游戏：《主题医院》

相信"医院"这个词已经不需要介绍了吧，这是现实中最真实的医疗机构，甚至可以说是医疗机构的代名词。可以说，现实中的绝大多数医护人员，均出自于医院这个庞大的机构。现实中的医院我们已经很熟悉了，那我们就来说说游戏中的医院。目前的掌机游戏中对医生的描写较多，而对医院的描写较少，所以这里暂以一个叫《主题医院》的PC游戏为例，这个游戏恐怕是所有以医院为题材的游戏中最强的。在游戏中，作为院长的你必须在一块空地上建起一座有声有色的医院，招聘医生、护士、清洁工等工作人员为医院工作，并分设多种科室以应付不同的疾病。你必须得关心病人的身体健康，稍有不注意的话，不得不排队等候(由于某些院长的疏忽可能还得站着排队，甚至还没有暖气，没有水喝，没有厕所上……)的病人就可能愤怒地离开医院或是倒地挂掉，升上天堂脱离苦海。员工们也是个问题，你得注意他们的待遇问题、技术问题、性格问题，待遇不好可能会闹辞职，技术不好可能会把病人治死，性格不好可能会和病人打起来……这样的医院和现实中的医院相似度极高，虽有些很恶搞的疾病(隐身病、大头病等)，但影响不大。想了解医院的玩家不妨尝试一下本游戏，也希望此作能够移植在掌机上(个人估计，NDS可能性最大)。





▲说实话，这个医院还真乱……

知名程度：★★★★★	治疗能力：★★★★★	技术水平：★★★★★



教　会

所属：某宗教组织的分会	医疗方式：祈祷
工作人员：主教、神甫	代表游戏：很多RPG

前面对主教的介绍已经道明了教会的一部分性质，那这里就对教会本身作一个分析。在几乎所有以剑和魔法为主要世界观的游戏中，教会都是必不可少的组织，由此可见人们的心灵是多么需要抚慰。不过，由于"魔法"和"法术"在游戏中确实平常，教会所拜的主神往往也是真正存在的，这时的教会已不单单是信教者们的圣地，也成了真真正正的医疗机构。游戏中的教会花样繁多，即使是在同一个游戏中，也可能有好几种名称、教义都各不相同的教会(通常这样的教会相互间因为信念不一样而处于敌对的立场)，与人们的生活息息相关。在医疗观念不明确的游戏世界中，教会的作用更加重要，基本上它们已经取代了现实中医院的地位，亦行使着与医院一样的职能，工作人员们不只宣扬教义，对中毒、石化、诅咒甚至死者都有超强的治疗能力，虽然让死者复活确实有些夸大现实，但这更说明教会绝不是仅凭嘴皮子就能起家的主儿。虽然一些游戏中教会工作人员的作用已经有些削弱，但教会这个机构仍然在游戏世界中屹立不倒，继续在游戏中履行治病救人的职责，不得不说，教会确实是有些本事……





▲"《DQ》系列"中的教会。

知名程度：★★★★★	治疗能力：★★★★☆	技术水平：★★★☆☆



宿　屋

所属：旅行者休息的场所	医疗方式：无敌睡觉法
工作人员：宿屋BOSS	代表游戏：绝大多数RPG

上文提到在大部分游戏中，医院和教会等医疗机构均已失去原来的作用，那么，它们的生意被谁抢走了呢？答案很简单，那就是宿屋。顾名思义，宿屋就是住宿的屋子，在现实中其多半被称为旅馆或宾馆，反正就是给路途劳累的旅行者提供休息住宿的地方。如果仅仅就是解除疲劳也就算了，但旅行者们却惊奇地发现，



护士节与近代护理学创始人——南丁格尔

弗罗伦斯·南丁格尔(Florence Nightingale)是英国护理学先驱、妇女护士职业创始人和现代护理教育的奠基人。1820年5月12日生于意大利佛罗伦萨的富裕家庭，曾就读于巴黎大学。1850年到德国凯撒斯韦尔基督教女执士学校学习护理。1853年出任伦敦患病妇女护理会监督。1854～1856年克里米亚战争期间，南丁格尔率领护理人员奔赴战地前线，通过健全医院管理制度和提高护理质量，在短短数月便将伤员死亡率从50%降至2.2%，并以其人道、慈善之心为交战双方的伤员服务，被战地士兵称为"提灯女神"；战争结束后，在她的努力下，1857年，英国皇家陆军卫生委员会成立，同年军医学校成立。1860年，她用公众捐助的南丁格尔基金在英国圣托马斯医

只是在宿屋的床上睡了一晚上，竟然HP、MP全满，所有异常状态完全解除，甚至刚刚挂掉的同伴也复活了……这样显著的医疗效果确实不得不让人叹服，再加上宿屋的费用往往很低廉，这也使天下的旅行者慕名而来，医院和教会生意冷清也在所难免了。开始，旅行者们只是在经过城镇时必去宿屋一趟，到后来，喜欢练级的勇者们干脆就在城镇附近打怪升级，一有生命危险就去宿屋睡一觉，然后再接再厉，事半功倍，既省道具又省钱财。由此看来，“睡觉”这种绝对无敌的医疗方式还会在一段时间内持续下去，虽然确实很没道理，但在游戏中早就成了标准定律了。不过，请大家注意，在游戏中您可以充分利用宿屋来疗伤治病，但在现实中是绝对没用的！不管怎么睡都是不行的，五星级宾馆也一样！



▲《幻想传说》中的宿屋，在众多RPG中非常常见。


▲《重装机兵》中的宿屋按照价格被分成了三六九等。

知名程度：★★★★★	治疗能力：★★★★☆	技术水平：★☆

存档点

所属：只在游戏中出现的“设施”	医疗方式：不明，难道是光线？
工作人员：无	代表游戏：《恶魔城》系列



如果说医疗机构至少还有人在工作的话，那下面这种“医疗设施”则可以说是完全的“自动化”了。在RPG中，存档点的出现是很普遍的，大多数都并没有医疗效果，仅仅只是个记录用的东西。但是！在每个时代均不一样的恶魔城中，这种设施却是所有吸血鬼猎人最喜欢呆的地方。不知道DRACULA伯爵为何每回造城的时候，都要专门制造出这种给讨伐他的人提供方便的设施。其实存档点的治疗效果与宿屋完全一样，也是“完全回复”，医疗效果虽显著却似乎没有单提的必要。不过，在存档点里你连觉都不用睡，通常只需要改变一下站立姿势，HP、MP就在一瞬间变成全满，附带解除所有异常状态，高兴的话来个华丽的存档，不高兴的话可以直接离开……那个，存档点的医疗过程到底是如何进行的呢？如果说是在存档过程中进行治疗的话，那些未存档直接离开的又该如何解释呢？难道说存档点那间屋子的光线就是所谓的“治愈光线”？制造出这种方便的东西，真不知该说德拉古拉伯爵是聪明到家了还是傻到家了。

知名程度：★★★☆	治疗能力：★★★★☆	技术水平：★

到此，我们的“掌机医护人员回顾史”暂告一段落。其实不光是在掌机或其他机种的游戏中，动画、漫画、影视中，医护人员都无处不在。他们也许没有勇者主角或拉风配角那样的高人气，也许默默无闻地让人忘记他们的存在，但请大家记住，他们永远是为大众服务的，大家的健康离不开他们，而他们却不会要求过多的回报。所以，请让笔者在文章的结尾，对他们说一声：“医护人员同志们，你们辛苦了！”

院建立了世界上第一所正规护士学校——南丁格尔护士学校，推动了西欧各国乃至世界的护理工作和护士教育的发展。由于她的努力，护理学成为一门科学，她的办学思想也由英国传到欧美及亚洲各国。1901年，南丁格尔因过度操劳导致双目失明。1907年，南丁格尔获得英国国王授予的伦敦城自由奖，成为英国首位获此殊荣的妇女。1910年，南丁格尔逝世。1912年，国际护士理事会将南丁格尔的诞生日5月12日定为国际护士节，旨在激励广大护士继承和发扬护理事业的光荣传统，以“爱心、耐心、细心、责任心”对待每一位病人，做好护理工作。



▲1970年英国发行的印有南丁格尔图案的10英镑纸币。

《金刚》虽然是去年年末的游戏，不过其与众不同的游戏风格还是值得玩家们去体验一下的。本作与PS2版相比，最大的区别就是无论是流程还是剧情都有着严重的缩水，另外可能是考虑到画面效果，游戏中居然没有同伴随行，原本的同伴协力系统荡然无存。使得游戏一下从合作冒险游戏变成了独自逃生类恐怖游戏。



口袋中的冒险，勇闯夺命岛！

PETER JACKSON'S KING KONG THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

文 软饼干

金刚
Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie
◆Ubisoft◆FPS◆2005年12月16日◆美版
◆1～4人◆416KB◆49.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上
PSP

游戏操作



游戏操作大致分为两个部分：男主角杰克和大猩猩金刚。控制主角男主角杰克的时候采用的是主观视点，也就是第一人称视点。由于PSP没有右摇杆，所以用□△○×四个键来充当右摇杆，并配合滑杆来控制主角的行动和瞄准。如果不喜欢默认操作的话，可以进入系统(Options)内的控制(Controls)中选择其他两种操作方式B和C。视角反转顺向是(Normal)，逆向是(Inverted)。

杰克	
□、△、○、×	角色转向
滑杆	行动方向
R	普通攻击(举枪时为开火，举矛时为投掷)
L	举起武器(枪、矛)
十字键上	举枪状态下为放大瞄准目标
十字键右	上弹
START	游戏菜单
SELECT	提示

金刚	
□	攻击(二连击)
△	攻击(摔投)
○(连按)	兴奋
×	冲刺
滑杆	行动方向
十字键	金刚目视方向
冲刺状态下按□键攻击为冲撞攻击，比较有魄力。	

游戏系统

《金刚》的系统非常简单明了，为体现游戏朴质真实的风格，一切从简，这里就介绍一下大致注意点。

体力



游戏中的体力概念非常模糊，没有直观的体力槽概念，游戏中也没有体力补充剂。受到伤害只能凭肉眼来观察，如果受伤了，你会听见杰克呼吸沉重，而当屏幕变红，音乐夜变得悠扬哀伤的话就说明你严重受伤了，这种感觉越强烈，越说明你快不行了。而恢复体力的办法就是找个安全的地点躲避片刻，体力便会慢慢回复。

敌人

游戏大部分时间都在骷髅岛上，在这片原始丛林里，男主角会遭遇到各种凶猛的怪物：螃蟹、蝎子、巨型螃蟹、翼龙、迅猛龙、鱼龙、巨型蜈蚣、霸王龙等。杰克毕竟是人类，一般被这些怪物伤害2～3次就一命呜呼。所幸的是PSP版《金刚》同屏最多只能显示3个小型怪物或1个大型怪物，所以只要玩家操作熟练就能在受到伤害前迅速干掉这些野兽。控制金刚时，能对其造成威胁的也只有霸王龙了，注意别被连续击倒就行。



武器



男主角的默认装备只有一把手枪，弹药是远远不够的，还是要多利用场景中骨堆中的骨矛和散落的食人族长矛。骨堆中的骨矛是取之不尽的，建议就站在骨堆上投掷，怪物一般都靠近不了你。而食人族长矛数量有限，但威力是最大的，一般一下就能干掉一条迅猛龙，带上燃烧效果则更强。枪只是在危机时刻或是特殊场合用，比如狙击翼龙开路，所以平时手中还是常备一把长矛为好。

准心

游戏中绝大多数武器没有准心的概念，瞄准基本靠感觉，只要对准怪物大致方向进行射击或投掷，就能击中怪物，非常厚道，熟练掌握便能百发百中。不过狙击枪是例外，按十字键上就可以放大狙击镜倍率，对于远处的敌人非常有效果。



通关要素



通关一次后，每小关下面会出现分数记录(SCORE)，你可以随时挑战游戏中的每一小关。挑战完毕后系统会进行评价，包括杀怪数量和所用时间等，综合起来奖励分数。喜欢挑战的玩家可以尝试一下。

简单流程

Scene 1 迷失骷髅岛

途中的敌人多为小螃蟹，尽量使用长矛，节约弹药。在海边转动木门(按住R，推滑杆)开关后



会遭遇游戏第一个BOSS——巨型螃蟹。对付这个大家伙很简单，绕圈子与其保持距离，等其昂首挥舞钳子的时候扔长矛，打中它发出会痛苦的叫声，持续几个回合便能轻松搞定。

Scene 2 惊心食人族

路上的怪物种类很多，翼龙、鱼龙还有蜈蚣，都是比较肉麻的怪物，用木刺或长矛伺候吧。道路看似很复杂，其实能走通的就只有一条，顺着走会发生剧情。最后杰克眼看着女主角安被金刚掳走。

Scene 3 营救安

把长矛点燃来烧掉杂草。由于没有枪械，只



能使用长矛来杀怪。这块区域会碰到迅猛龙，可以隐藏在石缝中躲避其攻击。在墙边拿到木把手后按上机关，转动机关打开木门。

Scene 4 神勇大金刚

操纵金刚，熟悉下操作，非常简单的一关，按照提示来进行即可。

Scene 5 峡谷

本关一扇木门由于没有机关木把手，门暂时打不开。折返沿着右边瀑布的路走，通过两处比较险的独木桥，最后在龙巢找到把手，返回木门处。

Scene 6 金刚大战恐龙

再次操纵金刚，这关要依次大战三条霸王龙，伤害到一定程度便可以掰恐龙嘴了，颇具挑战性和观赏性。

Scene 7 食人族领地

开阔地处干掉正在美餐的迅猛龙。发现机关把手不见了，找根长矛点燃后，回去刚才有杂草的地方清除杂草，得到机关把手。经过水路后，发现此区域的机关把手也不见了。淌过附近小水塘，在平台上点燃长矛返回小瀑布左侧，烧掉杂草后在平台石像上得到木把手，现在知道该怎么做了吧。



Scene 8 蜈蚣洞

穿过水帘，在火台处点燃长矛，回头对准高处的杂草投掷，杂草燃烧会引燃上面的第2个火台。装备好点燃的长矛，通过一小段水路后在道路尽头烧掉杂草。

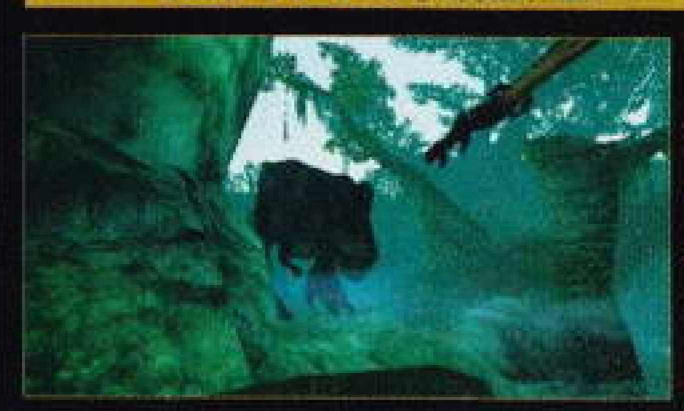
Scene 9 再战霸王龙

重新控制金刚，又是一路追杀跳跃，注意到达岩浆地区后要先跳到岩浆中间的小树上，然后再攀到对面岩壁。

Scene 10 雷龙

空中独木桥附近拿到狙击枪，清理掉所有飞龙后通过（没叫声就说明全部清除，可安心通过）。最后在蜈蚣洞里大开杀戒吧（比较肉麻）。

Scene 11 大战蜈蚣王



先控制杰克偷偷潜入残破宫殿，接着便要操纵金刚大战蜈蚣王了，一共要杀两条。利用×键灵活闪避蜈蚣的突击，然后一顿暴打，来回几次后使用投技KO掉。

Scene 12 龙口逃亡

乘着竹筏漂流，而霸王龙就在后面紧追不舍。本关要点是看霸王龙张开血盆大口快要攻击你的时候开枪，便能把其击退，坚持一段时间后即可通过本段。

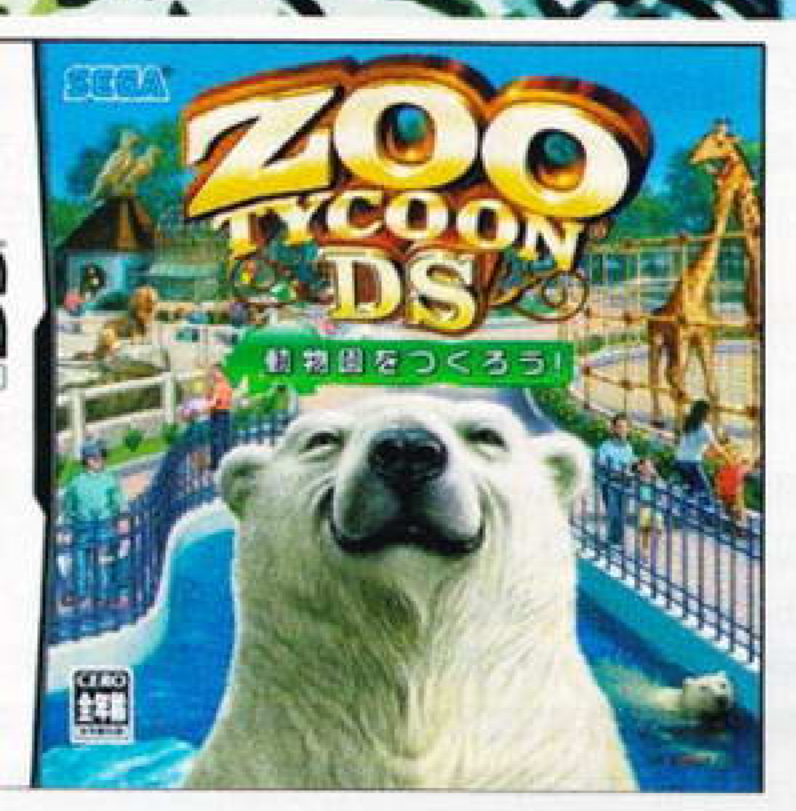
Scene 13 金刚大逃亡

金刚在纽约展出时，突然发狂。在举公共汽车那里，要先干掉左右楼顶的敌人，右边可以直接爬上楼干掉，而左边楼上的火力点要控制金刚从大厦侧面爬上去。帝国大厦下面的炮兵不要理会，快速通过即可，最后金刚无奈地爬上了帝国大厦。

Scene 14 帝国大厦

帝国大厦楼顶，金刚悲伤地撕吼着，空中渐渐出现了战斗机。按×或□键把飞机打下来，坚持片刻后就会发生剧情，最终金刚还是坠下了帝国大厦。





文 宇轩 编 软饼干

一直以来，模拟经营游戏由于比较依赖鼠标操作，很少在家用机和掌机上出现，而NDS的触摸创意使得一切都变得简单了。本作移植自PC的同名作品，虽然有少许缩水，但无论是操作还是系统都达到了很高的水准，喜欢模拟经营的玩家一定不能错过。

动物园大亨DS

ZOO TYCOON DS 動物園をつくろう!

◆SEGA◆SLG◆2006年4月20日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆128Mb◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

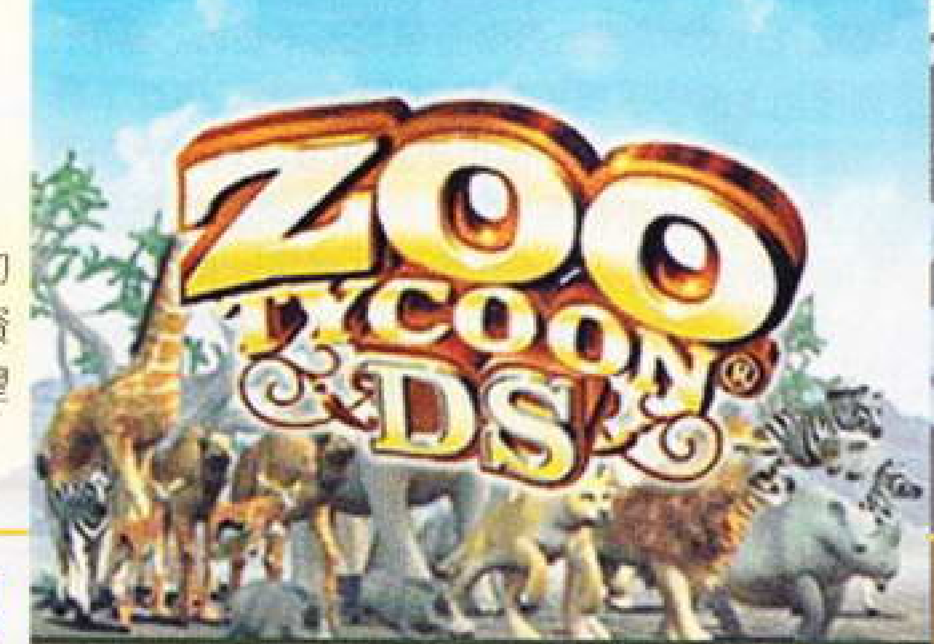
NDS

另类模拟经营游戏，动物园大亨就是你！

主要模式介绍

挑战模式：有各种时间限制和要求的挑战关卡。前4关是教学关卡，分别是基本操作、动物园建设、动物饲养和园内管理经营内容的介绍。第5关开始就是正式的挑战，在一定时间内达到预期的目标就算通过，以此逐步开启后面的高难度关卡。关卡名称右边的字就表示地图大小。

自由模式：无任何时间与目标限制的自由关卡，初期给予一定数量的起始资金，玩家可以随自己的意愿任意建造，赢取各种各样的奖杯和奖金。（注意：本作只有一个记录，无论是哪个模式，存档时都会把以前的记录覆盖，小心别把自己辛辛苦苦建起来的动物园给毁了。）



动物园建设手册

欢迎您，老板。我是您的私人秘书，您刚买的动物园地皮已经投入建设了，我们估计会有很高的投资回报。如果您是第一次经营类似的动物园，那么希望这本手册能够给您带来帮助，谢谢。

1 游戏界面与基础操作部分

游戏的上屏是实际游戏画面，而下屏则是各种管理和建设选项，建设部分全部采用触摸操作，在使用上非常方便。

园内观察基本操作表

十字键	控制上屏画面的移动
L或R	转换游戏视角
A	确认或抓取园内物品
B	取消
SELECT	放大或缩小游戏画面
START	暂停游戏





无论是建设还是经营，现实时间每过5分钟，游戏时间就会流逝1个月。对于某些没挑战模式的关卡来说，时间的把握至关重要。

下屏底部的图标，从左至右分别是园内建设、动物管理、财务经营、各项统计表和系统选项。每一项内又细分许多小项，在开始上手方面可能比较困难。下面我们会详细介绍各项的作用。

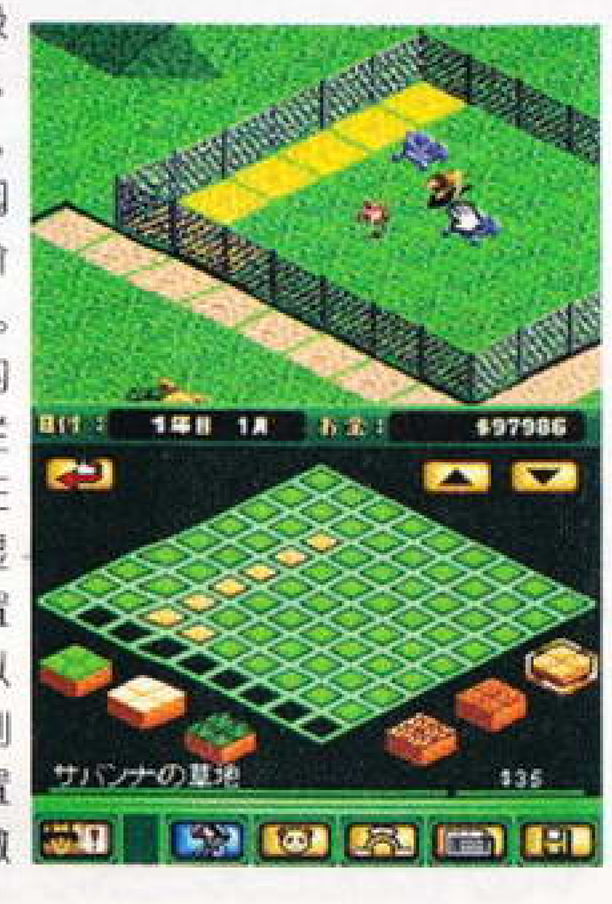
2 基础建设部分

熟悉了园内的操作，准备好了在这片空旷的场地上建设起动物园了吗？那么请点击建设按钮，你会看到如下的菜单：



第一项是围栏建造，游戏中总共会出现8种风格不同的围栏，可以规划出动物入住所必须的饲养区。不同的围栏有不同的效果。如铁丝网的强度大，参观者的可见度也高，但是和环境的融合性不强。在环境奖的评比中可能会吃亏。低矮木栏的环境性较强，也有一定可见度，但是本身强度较差，不适合饲养大型且凶猛的动物。点击其中一种木栏后，在上屏光标周围会出现一个9×9的方格区，下屏也会同样出现这个区域的平面图。绿色方格表示可建设的区域，红色方格表示有障碍或地形不适合。先用十字键移动上屏的区域到想要建设的地方，再在下屏的可建设方格内点击或拖拉出你想要的规划出的围栏大小，点击右边的勾确定，一个饲养区就划分好了。如果弄错了什么，返回按钮是撤消上次的操作，消除按钮就一次性全删光了。注意规划的时候可别太抠门了，节约用地是没错，可饲养区内的东西也不少，一个动物种群需要足够的地方才能生活得舒适，动物要是过得不好，生意也上不去，不是吗？

道路是动物园的经脉，游客是按照你开挖的道路游览的，所以即使饲养区建设得再好，道路不通，游客也无法参观。树木、岩石、地表种类这3个选项主要是饲养区内建设部分，具体作用在下一节介绍，但也有一些是美化园内风景的，动物园嘛，环境还是第一位。建筑物选项内大多是便利店、自动贩卖机、纪念品店、动物博物馆等非门票盈利设施，想要多赚钱可以在适当地方放置这些东西。园内设施包括长椅、桌子、垃圾桶等公共设施，虽然不能盈利，但也是为动物园赢得一个好评价所必须的物品。以上这些设施的建设方法和围栏不同，是直接在上屏光标上显示，在适当位置点击确定就可以建造。下屏控制的是设施的放置方向和操作的撤消。



最后的消除顾名思义，凡是看不顺眼的东西，用这个选项统统都可以消除掉。要注意的是虽然拆掉的设施可以折换成一定的金钱返还，但损失还是很大的，而建造时的撤消按钮却是全额奉还的，所以还是看准了再造，节约一点是一点嘛。

3 动物饲养与管理

既然是动物园，当然少不了我们的主角——各种各样的动物了。动物管理菜单的第一项就是购买动物，无论是什么模式，游戏开始时所能购买的动物种类都只有区区几种，但是随着游戏时间的增加，每月都会出现一个或几个新的种类。其总量非常之多，从沙漠中的骆驼到中国的熊猫，从热带的狮子到南极的企鹅，想买什么就买什么。不过要是想动物园得到好评，还是要考虑到当地的环境，比如是热带的关卡，购买企鹅、海豹之类的动物就比较受欢迎，而猴子之类的热带动物几乎无人观看。选定所要购买的动物之后，移动光标把它放置到饲养区内就算购买成功了，注意一个饲养区内只能放同一种类的动物。

动物和设施不同，除了花钱购买，它们还需要各种特殊照顾。首先是工作人员，在员工选项内可以雇佣包括解说、警卫、清洁工、饲养员等人员，按月付给其工资。其他人员雇佣后都会自动到相应的地点工作，而饲养员必须亲自指定其工作的饲养区，注意饲养员的数量要足够。给动物们吃饭的事情落实了，下面的任务是让他们过得舒适，把光标移动到饲养区内，你会发现下屏左下角的空白方框变成了一个按钮，点击就可以看见饲养员对该区域的反馈。反馈内容多种多样，包括地表种类、玩具、树木、岩石、小屋、社会几大要素。分别会用相应图标表示，图标边上的“+”或“-”分别表示还需增加或减少这种类型的要素。地表种类是指饲养区内的地表环境，不同地区的动物所需的环境不同。在下屏选择合适

的地表后点击园内任意位置都可以。看到动物头上出现绿色笑脸就表示你做的事情让他们满意，反之红色怒脸就表示讨厌，这点在其他要素的放置上也是一样的。树木、岩石也是需要按照动物的种类不同而选择不同类型，在购买的时候都可以看到相应介绍，分得很细致。玩具一般是对应有特殊要求的动物，比如荣耀石，就是专门仿造出来给狮子们玩的。（狮子们也看《狮子王》？）动物小屋是给那些陆生的动物们居住的，喜欢群居的动物就需要大点的房子，而鳄鱼这类水生动物是不需要的。最后是社会，有些动物喜欢群居，就需要在一个饲养区内放置多头动物，构成一个小种群，注意性别搭配。

4 财务与经营管理

一位成功的经理人，除了会经营自己的企业外，还要学会从各种报表中挖掘出有用的信息，从而决定下一步的方针。选择财务经营菜单，首先出现的是一张园内统计数据表。有动物园综合评价、动物园受欢迎度、动物数量、游客数量等等诸多数据信息。动物园综合评价是综合了动物园所有数据之后给出的评分，直接关系到动物园的声望和游客数量。想要提高这个评价，除了不断扩大、完善已有设施外，更要注意环境、服务、游客满意度等其他指标。报表下方是门票费用的设定和宣传费用的设定。前一项是动物园的主要收入，如果动物园的评价上升了，那么提高点价格也未尝不可。后一项计算入每月支出，适当的宣传费用往往能带来出乎意料的回报。

报表右方的“$”按钮是财务报表，统计项目十分详细，可谓面面俱到，所有支出和收入项目在这里都可以看见，一目了然。时钟按钮是挑战关卡中的专用项目，里面是有关时间方面的统计。奖杯按钮就是动物园的荣誉栏，一年中所获得的奖项全部陈列在这里，只要你好好奋斗，得个金奖是非常容易的事情。每个奖项所需要的条件是固定的，有些奖项带有一定额度的奖金，最高奖励可达到1W左右，是笔不小的收入补贴。每月都有一个固定的奖项开出，评比周期为1年。第4个按钮是研究和保护活动支出。研究活动支出主要是对应于新建筑的开发，保护活动支出的目的是加快新动物的出现。

5 园内项目统计表

看懂了财务方面的报表，在各项报表菜单内，你将看到的是关于动物园内的员工、建筑物、饲养区、动物、游客的统计列表。在游戏后期进行宏观管理的时候，只要轻轻一点就能找到它们对应的位置和相关数据。非门票收入的相关财务也可以在此看到。淘汰那些大支出、少回报，每天都在消耗你资金的多余建筑，对于摆脱财务困境相当重要。

6 其他注意事项

除了以上的操作部分，想要成为一个合格的动物园大亨，你还必须注意下面一些事情。

①动物也会生病，如果超过1月没有及时治疗就会死亡。这无论对于财物还是对于动物园的总体评价都有很大影响。想要它们得到及时治疗的方法就是在员工统计表内直接拖一名饲养员到该饲养区内。

②如果跳跃能力强的动物围栏过低，或者把像猩猩这类会爬树的动物放置在靠近围栏边有树木的饲养区内，它们就会逃跑，动物逃跑后会惊吓到一大群游客，需要立即点击它们抓回。

③一个饲养区内如果同时存在雄性和雌性的动物，且他们的满意度达到最高，那么就会有一定几率繁殖后代。

④如果动物园较大，请几个导游是必须的，否则一些较远的饲养区将无人观看，不要吝啬这笔开支。

⑤在游客统计表中，你会看到他们提的意见。比如“我口渴了”或是“路太长，怎么没有座位”等等，合理采纳并利用他们的建议，你将把动物园建设得更完美。

好了，我的老板，有关动物园管理的大概情况就是这些了，但是我也只是带您入门，剩下更多的经营诀窍就要靠您自己在实践中琢磨了。衷心祝愿您早日成功！



号称最华丽的格斗游戏“《罪恶装备》系列”已在4月初登陆了NDS平台，加上之前的PS2、PSP版本，可谓遍地开花。由于平台的特殊性，本作在玩法上和传统的系列作品又有着不少区别，下面就让我们领略一下这款别致的游戏吧。

文 胧月

罪恶工具 碎击者
Guilty Gear Dust Strikers
◆Majesco Games◆FTG◆2006年4月25日◆美版
◆1～4人◆自带记忆功能◆512Mb◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上
NDS

系统介绍

本作不再是一款传统意义上的2D对战游戏，而是遵循掌机上格斗动作类游戏的大趋势，被厂商做成了一款乱斗类游戏。尽管如此，角色在动作上还是最大可能地保持了系列的原汁原味。而照顾到掌机的硬件特性，游戏在操作上也做了一定程度的简化，具体如下表。

←/→	左/右移动
←←/→→	左/右冲刺
↑	跳跃
↑↑	二段跳
↓	下蹲(部分角色)
↓↓	向下层移动

A	必杀
B	强攻击
X	特殊攻击
Y	弱攻击
B+Y	投技(部分角色)
L	爆气防御
R	防御/爆气取消



关于防御

对照该表，我们首先来看看它与系列前作有哪些不同。首先，本作中的防御由原来的拉后操作变为R键，这点并不难理解。因为乱斗游戏中的角色是没有固定的面向的，因为你往往需要面对2个以上的敌人，如此一来，←和→就变成单纯的方向键了。

关于气槽

角色姓名左边的短槽即为气槽，气槽的最基本作用是配合方向键使用超必杀技。同时，L键和R键也跟它有一定关系——在气槽量足够的情况下，玩家可以利用L键防御住对手的任何攻击并能将其弹开；而在己方连续攻击之后配合上R键则能强制取消自己的出招硬直，从而达到继续压制的效果。

关于操作

此外，本作中的连续技也变得非常异常简单，往往连打普通攻击外加A键就可实现。以DIZZY为例，系列前作的一些经典连续技需要用到K、S、HS以及配合方向键才能使出的必杀技才能使出。而在本作，只要连打B或Y三次后再按下A，就能再现华丽的连技。

游戏模式一览

本作在系统上与传统《罪恶装备》相差甚远，由此导致某些老FANS的不满也在清理之中。好在游戏丰富的模式多少弥补了这一缺陷。进入主菜单，从上到下依次为“街机模式”、“故事模式”、“对战模式”、“挑战模式”、“编辑模式”、“迷你游戏”和“游戏设定”。细心的玩家可能会发现本作竟然没有“练习模式”的存在，不得不再汗一次厂商的想法了。

前几个模式都是较为传统的乱斗模式，只不过侧重点各有不同，下面就列出本作中角色的出招列表。

SOL BADGUY

Gun Flame：A
Bandit Revolver：→A
Riot Stamp：←A
Volcanic Viper：↓A
Tyrant Rave Ver.B：↓→A
Dragon Install：→↓←A

KY KISKE

Stun Edge：A
Stun Dipper：→A
Greed Sever：←A
Vapor Thrust：↓A
Ride the Lightning：↓→A
Sacred Edge：↓→X

MAY

Horizontal Dolphin：A
Restive Rolling：→A
Applause for the Victim：←A
Great Yamada Attack：↓→A
Ultimate Whiner：↓←A

MILLIA RAGE

Tanden Top：A
Iron Saber：→A
Lust Shaker：←A
Forward Roll：↓←A
Emerald Rain：↓→A
Bad Moom：空中A

AXLLOW

Rensen Geki：A
Benten Gari：→A
Rasho Sen：←→A
Shiranamino Homura：↓→X
Axl Bomber：空中A
Raiei Sageki：空中↓A

POTEMKIN

Hanmmer Fall：A
Heat Knuckle：↓A
Mega Fist Ⅰ：→A
F.D.B：↓←A
Heavenly Potemkin Buster：↓→A
Mega Fist Ⅱ：空中←A

CHIPP ZANUFF

Alpha Blade：A
Beta Blade：↓A
Ganma Blade：←→A
Ressho：→A
Banki Messai：↓→A
Zansei Roga：→→A

EDDIE

Invite Hell：A
Summon Eddie：→A
Amorphous：↓→A
Shadow Gallery：空中A

BAIKEN

Tatami Gaeshi：A
Kabari：→A
Suzuran：←A
Yozansen：↓A
Sanzu Watashi：↓→A
Three Tatamis Gaeshi：→→A

FAUST

Thrust：A
What's Next？：→A
In Your Face！：←Y
Souten Enshin Rambu：↓A
Super What's Next？：↓→A
Love：空中A



TESTAMENT

Grave Digger：A
Zeinest：←A
Hitomi：↓A
Phantom Soul：→A
Master of Puppets：↓→A
Nightmare Circular：↓→X

JAM KURADOBERI

Bakushu：A
Gekirin：←A
Kenrokaku：↓A
Ryujin：→A
Chokyaku Houosyo：↓→A
Houeikyaku：空中A

JOHNNY

Mist Finner：A
Divine Blade：↓→A
Glistering Gold：→A
Johnny Special：↓→X
Ensenga：空中A
Divine Blade：空中→A

VENOM

Ball Formation：A
Stinger Aim：→A
Dubious Curve：←A
Carcass Raid：↓A
Dark Angel：↓→A
Mad Struggle：空中↓A

DIZZY

Arctic Impaler：A
Skull Crusher：↓A
Flaming Spiral：→A
Hunger Strike：←A
Imperial Ray：↓→A
Leave Me Alone！：空中A

SLAYER

Mappa Hanti：A
Undertow：↓A
Dandy Step：→A
Dead On Time：↓→X
Immortal Wings：↓→A
Footlose Journey：空中A

I-NO

Chemical Love：A
Stroke the Bug Tree：→A
Antidepressant Scale：↓A
Jest Homeostasis：↓→A
Sultry Performance：空中→A

ZAPPA

Say Hello to the Three Centipedes：A
Looks Painful…And Is！：剑状态中→A
Darkness Anthem：Raou状态中A
Last Edguy：Raou状态中↓A
Dog Attack：狗状态中→A

BRIDGET

Yo-Yo Extend：A
Kkckstart My Heart：→A
Starship：↓A
Loop-the-Loop：↓→A
Tragedy During Maintenance：↓←A

ANJI MITO

Fujin：A
Shitsu：→A
Kai：←A
Kou：↓A
Issei Ogi "Sai"：↓→A
Tenjinkyaku：↓→X

从上面的招表中我们可以知道，除了CHIPP和JOHNNY外，凡是出招需要输入两个或两个以上方向指令的时候，该指令即为超必杀技。

迷你游戏

本作除了紧张的乱斗外，还给玩家准备了7个迷你游戏，这些迷你游戏的主角都是原作里我们所熟悉的角色。我们就以从左到右的顺时针方向来为大家介绍一下他们。

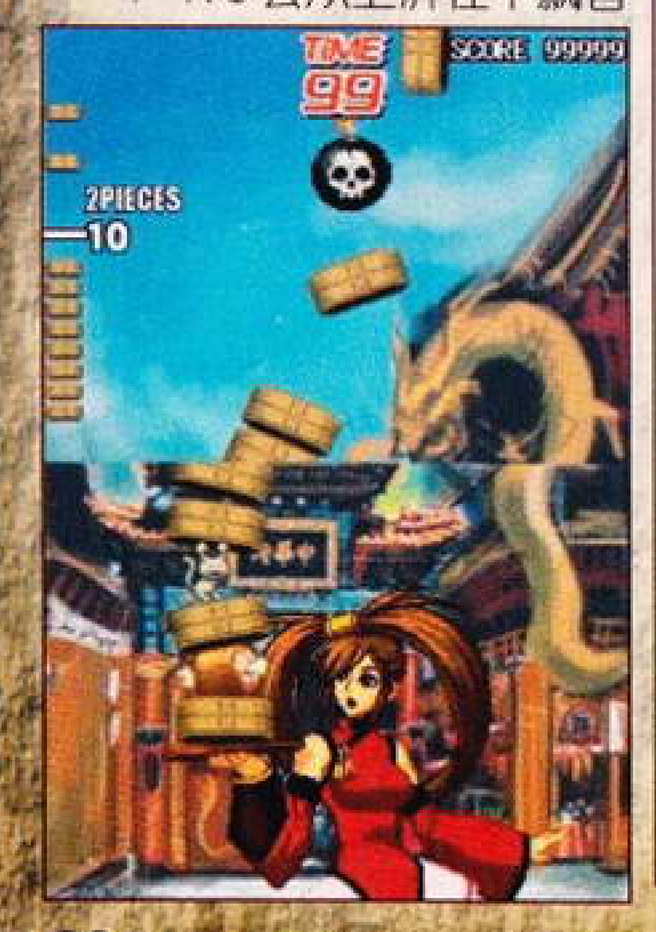


游戏一：水上马戏

用触控笔操作下屏两个圆环的位置，以让从上方跃下的海豚钻过为目标。海豚钻过单环会加50分，而连续钻过两个环则会连加150分。记住圆环不可碰到海豚的身体。

游戏二：五线谱

I-NO会从上屏往下飘音符，当飘下的音符和下屏中的五线谱中音符相同时，玩家必须用触控笔把该音符放到五线谱上的对应地点。不管是漏放还是没放对都会扣除生命值，生命值总共有3点。



游戏三：干净的溜溜球

给溜溜球清除表演的污渍。污渍分成3个种类，颜色由浅入深。最浅颜色污渍只要来回翻转溜溜球就可以除去；而颜色中等的污渍则需要用触控笔在触摸屏上来回划动以擦拭干净；颜色最深的污渍会在触控笔笔尖的点击下消失。

游戏四：中华料理

用盘子接住厨师抛下的各种美食。（左下图）

游戏五：桌球

很传统的桌球游戏，玩的时候能够调整视角、击球点以及击球的力度。

游戏六：任意门

类似敲地鼠的游戏，下屏中的众多门里有些会藏着FAUST的身影，只要FAUST从门里钻出，就立刻迅速点击。注意一旦点了没有FAUST的门可是会扣血的哦。

游戏七：一刀两段

在限定的次数内用触控笔模拟利刃斩断稻草人，如果能够一箭双雕的话，加分会更多。



文 掌机王阳光学员 Nebel 文 马修

光荣公司的《信长之野望 将星录》在多年之后登陆PSP平台，让掌机玩家过了一把在手掌上一统日本江山的瘾；这次《信长之野望 烈风传》经过一番打造后又在NDS上华丽登场，给"《信长》系列"的忠实玩家们带来了什么呢？就让我们一起来走进这部史诗作品吧！

信长的野望DS
信長の野望DS
◆Koei◆SLG◆2006年4月27日◆日版
◆1～8人◆自带记忆功能◆512M◆5040日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

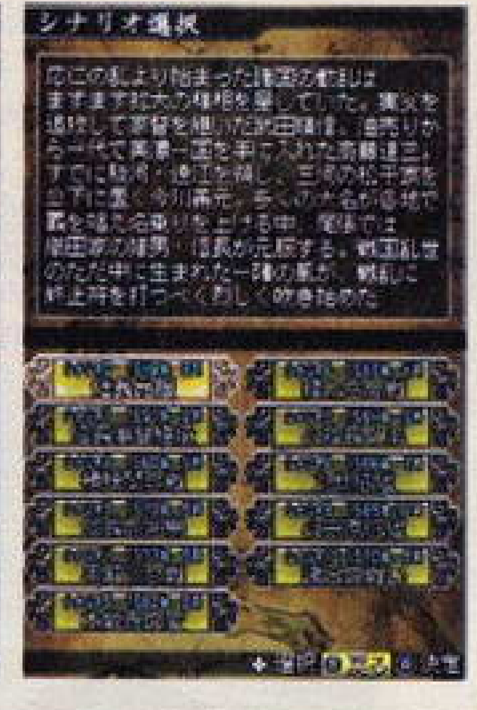
游戏的操作方式很传统，十字键控制光标移动，A键为确定，B键为取消。不过在NDS上，我们还可以完全抛弃按键而用触控笔进行游戏，这对于战略指令的下达可以说是非常方便的，不亚于在电脑上用鼠标指点江山的感觉。开始游戏后，有三种模式可以选择，包括普通模式、简略模式和新大名模式，其中普通模式是按照剧本进行游戏。简略模式会给玩家一个可以短期达到的目标，通常在几年内就可以实现，从而在短时间内完成游戏。而新大名模式包括了假想模式、叛变模式和后继模式：假想模式可以自己安排各武将和大名的关系，叛变模式是以某大名的武将叛变为剧情的开始，后继模式则是在原大名去世的基础上再挑选武将成为大名而开始游戏。

游戏给玩家提供了多达11个的剧本供玩家挑选。值得一提的是最后一个剧本"诸王之战"，是在架空的背景下进行的一场大乱斗，包括了日本战国时期诸大名、三国的魏蜀吴、东汉的刘秀、宋朝的赵家、成吉思汗、源氏、甚至恺撒大帝，不同时代不同国家的英雄共聚日本的战国时代上演的一幕壮丽的历史剧，王安石、岳飞、张良等众多相关的历史名人也都会在此剧本中登场。










内政篇

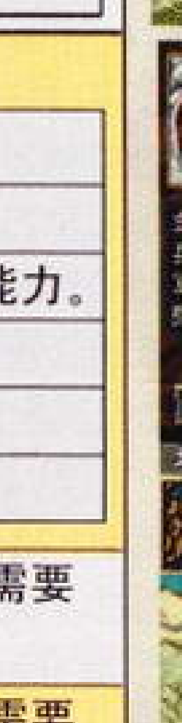

内政是整个游戏中让玩家耗费精力最多的部分，但也是游戏乐趣之所在。游戏中的金钱是由势力范围中的町供给的，兵粮则来自不同的田地和特产。每个月初时，周边的村子、乐市和支城中，都会有一定数量的人报名参军。其中町、水田、村都有3个等级，等级越高提供的资源越多。用锻冶村提供的铁炮和马产地提供的军马可以武装自己的部队。而对于城池周边的改造工作可以提高城池对敌人侵犯和天灾的防御能力，是不可忽视的一环。在开发建设中，有着相应技能的武将可以更高效地完成任务。外交方面的指令也是不能缺少的，玩家可以调和其他国家的关系避免不必要的战争，或破坏他国的内政为征服作好铺垫，甚至在朝廷上进谗言中伤其他大名。而对于自家城中武将、士兵以及资源的调动，也需要在这里完成，下面就介绍一下内政指令。

出城

军队的调动及内政开发。

军团	编制一个军团移动到其他城池或攻打对手。
开发	在主城周围增建各种设施。其中包括：

田地	兵粮的来源。在水边修建会成为水田，有3个等级；而在旱地修建则是旱田，只有一个等级。
町	金钱的来源，共有3个等级。
特产	不同的地区会有不同的特产，能提供兵粮。
村	招募兵士的地方，共有3个等级。
锻冶	铁炮师访问的事件发生过后可以修建锻冶村，提供铁炮。
乐市	当境内村庄达到一定数量后随机出现，每个月可以提供大批兵士。



建设	组织人力进行城市周边改造。其中包括：

筑城	建造支城。
修改	提高城池的防御力。
治水	在靠近水的地方，提高防护水灾的能力。
道造	修建新的道路。
废止	将开发过的地区回复以往的地貌。
移动	移动建设单位。

派遣：	调动本城的武将去其他的己方城池，不同路程需要消耗不同的时间。
召集	将己方其他城池的武将召集到本城，不同路程需要消耗不同的时间。





情报

查看相关的资料，可以查看他国的城池。



大名	调查大名及其盟国、手下武将和城池的资料。
国	国家情况及其包括的城池的资料。
城	城池的收支情况及其他资料。
武将	察看武将的能力、拥有的家宝及女儿的资料。（寒……）
军团	派遣出的军团的资料。
开发	开发进度的资料。
建设	建造进度的资料。

调略

对他国进行暗中破坏。



内应	挑拨他国的武将在战斗时投降我方。
谋叛	挑动他国武将谋反。
流言	散播流言降低他国武将忠诚度。
变心	改变他国武将的性格。
暗杀	暗杀掉他国武将，但成功率较低。
工作	消耗他国军粮。

外交

处理与他国的关系。



同盟	与他国结成互不侵犯的同盟。
婚姻	与他国建立政治婚姻。
取入	将独立势力收入麾下。
劝告	劝说其他大名投诚。
贡物	给其他大名赠送家宝提高友好度。
手切	解除盟约。
援军	与其他国家约定共同进攻，或是发兵救援。

朝廷

与朝廷的交往事务。

官位	向朝廷要求授予官位。
朝敌	降低其他大名与朝廷的友好度和威信。
赦免	自己成为朝敌时请求赦免
献上	贡献金钱，提高朝廷的友好度。
谗言	降低他国与朝廷的友好度。

大名

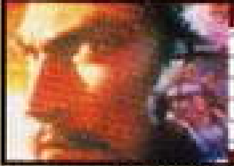
对大名和手下武将的调配。

隐居	让当前的大名隐居，从众武将中选出继承人。
缘组	将自己的女儿嫁给手下武将，提高忠诚度。
赏罚	将家宝赏赐给武将，或是收回赏赐。
追放	将武将贬为浪人。

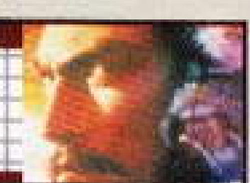
城

处理城内事务。

登用	录用城中的浪人为武将。
购入	城中有商人时可以购入各种物资。
卖出	城中有商人时可以卖出各种物资。
委任	将城市交给AI管理，可以设定管理方针。



武将篇



武将在游戏中发挥着相当重要的作用。无论生产开发还是带兵打仗，武将都是战略的核心所在。所以对武将各种属性的了解是必不可少的。

忠诚

忠诚度，忠诚低的武将很容易被策反，最好从事内政用。

勋功

勋功决定武将带兵的数量

勋功	状态	带兵数量
100以下	足轻头	500
100—300	侍大将	600
300—600	家老	800
999	宿老	900
—	大名	1000

仕官

做武将的时间。

兵科适性

武将对足轻（步兵）、骑兵、铁炮和水军兵种的指挥能力，有D、C、B、A、S五个等级。



年龄

武将年龄。武将到一定的年龄就会逝世。

能力值

政治	政治方面的能力，影响外交方面指令的效率。
战斗	战斗时部队的攻击力。
采配	战斗时部队的防御力，也影响“早马”值的多少。
知谋	战斗时执行计略的效率。

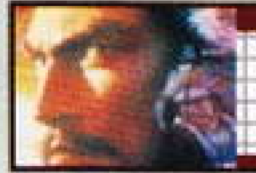
阵型

武将掌握的阵型。

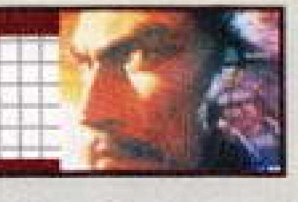
特技



农业	擅长田地的建设，3级水田需要有农业技能的武将才能建设。
商业	擅长町的建设，建设3级町需要有此技能。
建设	擅长村及建设指令中所有的建设，3级村需要此技能才能建设。
登用	擅长浪人的登用。
外交	擅长执行外交指令。
三段	铁炮部队可以多次攻击。
焙烙	擅长使用火计。
骑突	骑兵较强，可以使用突击。
骑铁	可以让骑兵装备铁炮，威力强大。
忍者／茶人／剑豪／僧侣	不同的职业，在执行不同指令时效率也不同。



战争篇



战斗是势力扩张中不可避免的环节，包括野战、攻城战和海战。军团的规模由参加的部队数量决定，5队下是小规模军团，6～10队为中规模军团，而11队以上则是大规模军团。从敌人军团的规模也可以大概推算出敌人的数量。在内政中组织军团出城后，在野外遭遇敌军会进入野战，如果攻打他国城池则会进入攻城战。各种计略、早马可以提高战斗的效率，在战斗中需要注意的是部队的阵型，不同的阵型会有不同的优点和缺点，使用时要注意。不过武将的技能决定了计略、早马和阵型是否可以使用。



阵名	攻／防	移动	克制	受制
鹤翼	4/1	0	偃月、衡扼	锋矢、长蛇
鱼鳞	2/3	1	长蛇	偃月
雁行	1/1	5	方圆	锋矢
偃月	1/4	0	鱼鳞	鹤翼
衡扼	3/2	0	锋矢	鹤翼
长蛇	1/2	3	鹤翼	鱼鳞
锋矢	5/1	0	鹤翼、雁行	衡扼、方圆
方圆	0/5	0	锋矢	雁行

在战斗中，需要注意的是我方并不需要将敌人全部消灭。只要集中所有兵力快速消灭敌方大将的兵团就能取得胜利。在战略上也是这样，如果某国势力不大的话，只要攻下大名所在的主城，该国势力就会消失，其所控制的一些小城就会成为小股的独立势力，这样就可以很容易地拿下了。

攻击

各种攻击手段。



通常	普通攻击。
突击	骑兵突击，攻击力强。
弓	弓兵射击，可发火箭。
铁炮	铁炮射击，由于用火药的原因雨天不可。
大炮	威力较大的攻击，但是雨天也不能用。
阵攻	保持阵型的攻击。
一齐	对包围中的敌人一起进行攻击。

计略

一些计略的成功率不高，但是效果很大。

混乱	降低敌人战斗力，且不能行动。
挑发	使敌人疯狂追击挑发者。
放火	在接临格放火，会受风的影响。
士气	降低对方部队士气。
同讨	使敌军自相残杀。
妨害	降低敌军大将的“早马”。

早马

相当于精神指令，每次使用会耗费武将的“早马”值。

阵替	切换阵型。
一喝	威慑混乱的部队，使其清醒。
劝告	劝说敌人投降。
鼓舞	鼓舞士兵增加士气。
出阵	派出预备部队。
内应	让潜伏在敌军内的内应武将谋反。

工作

建立临时的防御工事或是攻击城池的设施。

栏架	起增强防御的栅栏。
土手	堆起土垒，增加战斗力。
破坏	破坏对方设施和城门。
壁越	翻城墙进入城内。

武将

调配部队的构成和行动方针。

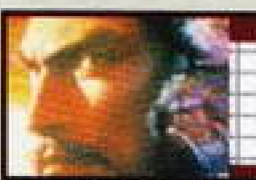
武装	改变足轻的武装。
方针	设置指挥范围外的部队行动方针。
情报	察看武将情况。

退却

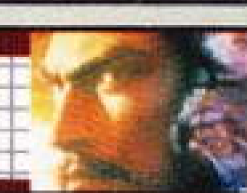
在地图边缘时逃离战场。

待机

等待下回合行动。



心得篇



游戏的系统可以说是比较深奥的，方方面面的各种事情都需要一一过目，各种资源、关系都需要处理平衡，才能一步步向统一天下的目标迈进。在游戏初期，最好派遣农业能力强的武将先在城周围沿河的地方开垦水田，稳定了兵粮的收入后再修建町和村来补充金钱与兵士，否则有再多的兵也会因为没有粮食而饿死；在此同时，不要忘记多和一些实力较强的大名来往，最好可以结成同盟关系，保证初期不会受太多骚扰。有的城池与马匹产地距离略远无法直接控制，这时可以在马匹产地附近修建支城，就可以将资源据为己有。等部队、粮草有了一定的实力后，就可以派兵攻占附近的一些独立势力或者实力弱城池少的大名的主城，一些不容易直接攻占的城池可以采取围城的战术，等其兵粮耗尽自然就手到擒来。

当自己有了较高的地位后，适当地通过朝廷排挤对自己有威胁的大名，趁诸国都对其不利的时候下手，既节省兵力也捞到了好处。当自己城池很多的时候，可以将后方的城池交给AI托管，方针选择将物资送往前线。如果玩家的威信较高实力较强时，对于一些偏远的小势力不必亲自攻打，可以用外交手段说服其加入，以实现不战而屈人之兵。

作为一款历史游戏，《信长之野望DS》在原PC《烈风传》的基础上简化了系统，增加了适应NDS的触控操作，这完全可以看出光荣对本作的诚意。可以创建多达40名的自定义武将、家宝足以让玩家创造出一支完全属于自己的势力。略为遗憾的是本作没有武将的成长系统，也许是出于游戏平衡的考虑吧。

文 罗纳尔南 编 LIKY



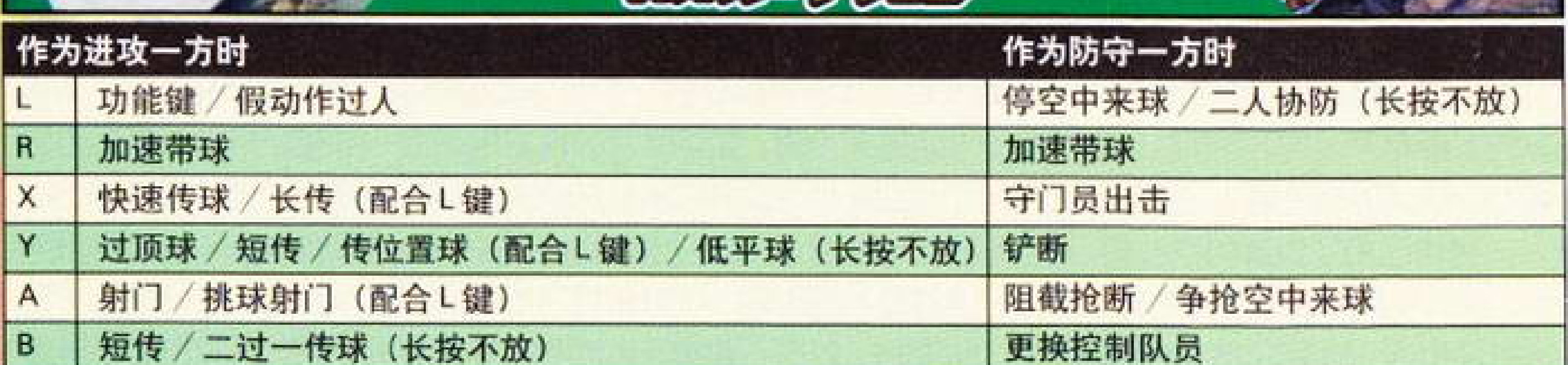
德国世界杯开战在即，四年一度的足球饕餮又将成为球迷关注的焦点。而伴随球迷们的热情日益高涨，拥有FIFA官方数据的EA SPORTS也没有闲着，其旗下作为2006年世界杯官方作品的《2006 FIFA世界杯》乘着世界杯的春风高调登场。由于目前各个机种处于更新换代之际，因此本作的覆盖面也空前广泛，除了主流家用机以及PC平台无一遗漏外，NDS、GBA、PSP以及手机版也同期发售，下面就让我们一起领略一下NDS版的风采吧。相比GBA版的换汤不换药，NDS版在保留该系列一贯特色的基础上，还大量地加入了全新的要素，因此我们会针对将针对这些变更点以及新模式加以详细介绍。

2006 FIFA世界杯
2006 FIFA World Cup
◆EA◆SPG◆2006年4月24日◆美版
◆1－2人◆自带记忆功能◆256M◆29.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS





首次进行游戏时，本作还是保留了"《FIFA足球》系列"的一贯特色，就是不会开门见山地直接选队伍比赛，而是需要首先填写用户名，默认的用户名是玩家在NDS主机中的设置，当然这个名字是可以随心所欲地更改的，即使和主机中不一致，也并不会有冲突。用户名确定后，还是照例要选择一支自己喜欢的队伍成为今后游戏时的第一默认选择队伍，因为本作是以世界杯为游戏背景，因此所有球队都是以国家队的形式登场，球队构成囊括了FIFA的所有127个成员国（当然有些小地区，比如中国澳门等这些队伍虽然会出现，但不能选择使用），这当中除了已经杀入世界杯决赛阶段的32强之外，一些未能晋级的队伍也有收录，算是圆了这些国家球迷的梦想吧。选择完队伍后就可以正式开始游戏了，接下来进入主菜单，有5个选项，分别是Play Now、Game Modes、Skill Challenges、Multiplayer、My cup。



作为进攻一方时		作为防守一方时
L	功能键／假动作过人	停空中来球／二人协防（长按不放）
R	加速带球	加速带球
X	快速传球／长传（配合L键）	守门员出击
Y	过顶球／短传／传位置球（配合L键）／低平球（长按不放）	铲断
A	射门／挑球射门（配合L键）	阻截抢断／争抢空中来球
B	短传／二过一传球（长按不放）	更换控制队员

十字键	控制球员移动
Start	暂停，调出菜单
Select	重播此前一段时间内的比赛实况
触摸屏	有比赛中的各种临场指挥，比如阵型、打法等，可直接在比赛不中断的情况下操作

模式介绍

Play Now

热身赛模式。直接选择自己和电脑的队伍，快速进行比赛。

Game Modes

主模式。其下又有三个子模式：

1 New Qualification Competition：全程世界杯模式。游戏中最重要的一个模式，可以选择游戏中任何一支队伍进行游戏，玩家需要率领球队从世界杯外围赛开始，参加与现实中该队完全一致的世界杯全程比赛。因为各大洲的外围赛制度各不相同，因此根据所选队伍所在洲的不同，玩家初期的玩法也会大相径庭，有可能参加南美赛区长达2年共18场的艰苦鏖战，也可能参加大洋洲赛区两场搞定的轻松比赛，当然能够率领自己心爱的队伍参加和现实中分毫不差的比赛才是最大的乐趣，而且即使自己的国家没能入围决赛，也可以在此模式下达成参加2006世界杯的梦想。

2 New Competition：世界杯决赛阶段模式。完全模拟2006年德国世界杯决赛阶段的所有64场比赛（当然，玩家能参加的最多也只有7场而已）。



包括分组情况、比赛日期、比赛场地在内的所有要素，都是和现实中如出一辙，最大程度地还原了比赛的真实性。但是相应地，该模式下可供选择的球队也锐减为32支，就是说没有闯入决赛阶段的球队将无缘此模式。该模式下的限制比较多，很多设定都不能改变，而惟一可以更改的项目就是分组情况，玩家可以依自己所好，将32强重新编排一番，这样玩家支持的球队就不至于像现实中陷入"死亡之组"而导致有可能早早打道回府了。

3 Global Challenge：全球挑战赛模式。"挑战模式"是近年"《FIFA足球》系列"正统作品中备受好评的一个模式，成为游戏耐玩度的保证。而本作因为是世界杯篇的特殊性质，耐玩度已经有所保证，不过设计者依然制作了这个"全球挑战赛"模式来延续传统，该模式下玩家要率领一支国家队在全球范围内进行各种苛刻的挑战任务，到后期还可以选择当今的球队重现FIFA世界杯历史上的经典时刻。不过较以往而言，该模式对玩家的吸引力大打折扣，因为前期的部分挑战都是设计者虚拟出来的，而非过去那样全部选自真实比赛，不过作为主线游戏外的一种选择，也是别有一番趣味的。



Skill Challenges

技巧挑战赛。挑战游戏中的一些定位球，在排行榜上取得排名。其实也就是相当于一个练习定位球的模式，在此也顺便借着这个模式的介绍讲解一下游戏中定位球的踢法。该模式下也有5个子模式，分别为：

1 Free Kick Challenges：任意球挑战。游戏中会让玩家连续踢多次直接任意球，看最终的得分情况来排名。依据挑战的不断深入，会从最初的仅仅一个守门员阻挡玩家射门，到后来以加上单人人墙、双人人墙等方式来不断提升难度。

任意球踢法：直接任意球和间接任意球通用，开始后，下屏中会出现一个足球和精度条，上屏中则可以选择大致射门目标。首先用十字键选择上屏中大致射门目标，按A确认，而后再触摸下屏中的足球，选择一个出脚部位，（以上两个步奏也可以调换操作顺序，不会影响最终结果）最后按下A，这时候射门点会出现在精度条上并来回晃动，看准时机，当射门点和精度条的深色部位重合时，再次按下A，球就被踢出了。

2 Corner Challenges：角球挑战。一名队员开角球，其他三名己方队员抢点得分，看最终的得分情况排名。难度的提升是从最初己方队员的无人看防（有门将防守），到后来的增加为一人看防、多人看防的方式来不断增加。

角球踢法：本作的角球设计颇具匠心，玩家可以同时使用X、Y和L这3个键来主罚角球，3个键各代表着一位自己队伍的抢点队员，想把球传给某为队员，只需要先按下和这位队员相应的按键，然后可以控





制他跑位，再按一次该键，球就可以准确无误地传给这名队员，接下来就控制抢点队员按A射门吧。

界外球抛掷方法： 虽然Skill Challenges下并没有界外球的练习，不过扔法和角球的踢法大同小异，顺带提一下。还是X、Y和L 3个键各代表着一位己方队员，先按下一个键决定抛掷对象，然后就可以控制该队员跑动要球，再按下这个键，球就会掷向该跑动队员。

3 Penalty Challenges：点球挑战。和任意球挑战异曲同工，稍微不同的是这个挑战考验的是玩家对精确度的把握，因为点球规则的限制，挑战难度不会有明显的提升。

点球踢法： 点球的踢法和任意球的踢法毫无二致，只要看作是禁区内的任意球，如法炮制就可以了，不再赘述。不过有必要讲解一下正式比赛中的点球大战的踢法。在正式比赛中，如果战满全场比赛和加时赛还无法分出胜负的话，点球大战便会出现。当玩家作为射门队员时，在走向射门点的过程中还有一个小插曲，其实就是一个迷你游戏，可以用来调整射点球球员的心态。上屏幕会出现"上下左右"和"ABXY"，然后玩家需要按照上屏中的显示，按下相应的按键或者点击触摸屏上的相应点（就是像音乐游戏那样打击图标）。如果完成得好，射门球员就会变得十分冷静，射门点在精度条上的晃动会变得很慢，操作就会变得容易；反之，射门球员就会变得紧张起来，影响发挥，射门点在精度条上的晃动会变得很快，球就容易打飞。这个设定非常有趣，需要关闭的话，可以在My Cup中进行。当作为守门员防守对方射门时，下屏中的球门被分成6个区域，点击其中一个区域，就会扑这个方向。



4 Possession Challenges：传球挑战。顾名思义，就是练习传球，熟悉球的传递路线，培养队员的默契，而挑战方式也很简单，就是一群队员围成一圈，然后来回传球，中间一位队员负责抢断，根据传球的难度会给出不同的得分，球被中间的队员抢下来就宣告挑战结束。最终看控球时间多寡以及传球难度给出总分排名。

5 Trivia Challenges：世界杯知识挑战。体力挑战完毕，还有更加吸引专业球迷的脑力挑战，挑战时，上屏会不断给出有关世界杯历史上五花八门的问题，而下屏会给出四个选项，直接点击答案作答。当中收录的问题之全面，包罗之琐碎，绝对是普通玩家所无法想象的，想丰富一下自己的世界杯相关知识水平，或者希望增加自己在朋友圈中关于世界杯的谈资，就不妨来这里补补课，当然如果您有足够的把握，也可以在这里来测试一下自己到底是不是一个对世界杯知识了如指掌的超级球迷。



Multiplayer

联机模式。需要和自己的朋友联机游戏的话，就选择这个模式吧。

My cup

我的世界杯模式。实际上相当于正统作品中的设置选项，和GBA版大同小异，不再赘述。

这里重点讲解一下其中的Game Settings一项。进入Game Settings后，总共有5页，可以按L、R前后翻页。

Page1	由上至下的设置依次为：半场时间长度，游戏难度，是否有犯规判罚，是否有加时赛，是否有越位。
Page2	由上至下的设置依次为：是否一直显示比分，是否显示球员姓名，是否自动播放精彩画面，是否关闭点球迷你游戏。
Page3	由上至下的设置依次为：是否有风，天气情况，热身赛默认球场选择（有球场缩略图，推荐一看，世界杯全部球场尽收眼底）。
Page4	由上至下的设置依次为：是否有音效，是否有背景音乐，是否有解说语。
Page5	语言选择。

菜单解说



比赛开始前菜单

队伍选定后，首先要选择两队队服颜色。然后是一个大菜单，如下：

Start Match	开始比赛
Team Management	队伍调整，可以更换首发阵容，球队阵形等
Select Sides	换边，可以选择控制电脑一方
Sitvation Creator	自主设计，可以在设定进入比赛时的状态，可以设计的项目非常之多，进入比赛时的比分、时间，可换人次数，红黄牌尺度等等

游戏中暂停的菜单

在游戏中按下Start后，也会出现一个菜单。

Resume Match	继续回到比赛中
Team Mangement	队伍调整
Insteand Replay	重播此前一段时间内的比赛实况
Match Settings	游戏设置，功能同My Cup下的同名选项
Control Options	键位更改
Save Match	保存比赛，如果有急事的话，可以存储下来，下次接着踢
Quit Match	退出比赛

结语

本作的素质总的来说并不是很高，但是在缺乏足球游戏的NDS上，还是值得一试的。虽然触摸屏的设计依然显得鸡肋，不过这也是无可奈何的事情，毕竟要把触摸恰当地融进快节奏的足球比赛中绝非易事，希望今后能有更好的创意来对应触摸功能。

最后说说本作的一些特色。首先每个国家都有代表自己的特色背景，比如中国就是天安门广场和万里长城。而且每个队伍都有自己的夙敌，这在友谊赛选择自己的队伍时，电脑所给出的默认对手上就可以看出。比如巴西的对手是阿根廷，而中国的对手则是日本。不过反过来又有所不同，比如选择日本队，你的对手并非中国而是韩国，选择韩国，对手也不是日本而是朝鲜，但是总之两个对手之间或多或少有些渊源，不过最恶搞的莫过于越南队，一般情况下默认对手都是同一洲际，而越南队居然是中北美赛区的美国队。

6月9日，世界杯就要开幕，在此之前，就先让这款游戏陪伴我们进行最后的热身吧。



文 海文



能够驾驶飞机驰骋于蓝天肯定是不少玩家儿时的梦想，可真正能够实现这个梦想的玩家估计寥寥无几。而NDS上的最新空战游戏《我的战斗机》则能帮助大家圆梦蓝天。整体氛围清新可人，却又不失空战游戏的爽快与刺激，配合体贴的驾驶系统，是一款不可多得的休闲游戏！

我的战斗机
オレのせんとき
◆Taitao◆SLG◆2006年4月25日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆128Mb◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

轻松上手，翱翔天际！

驾驶指南

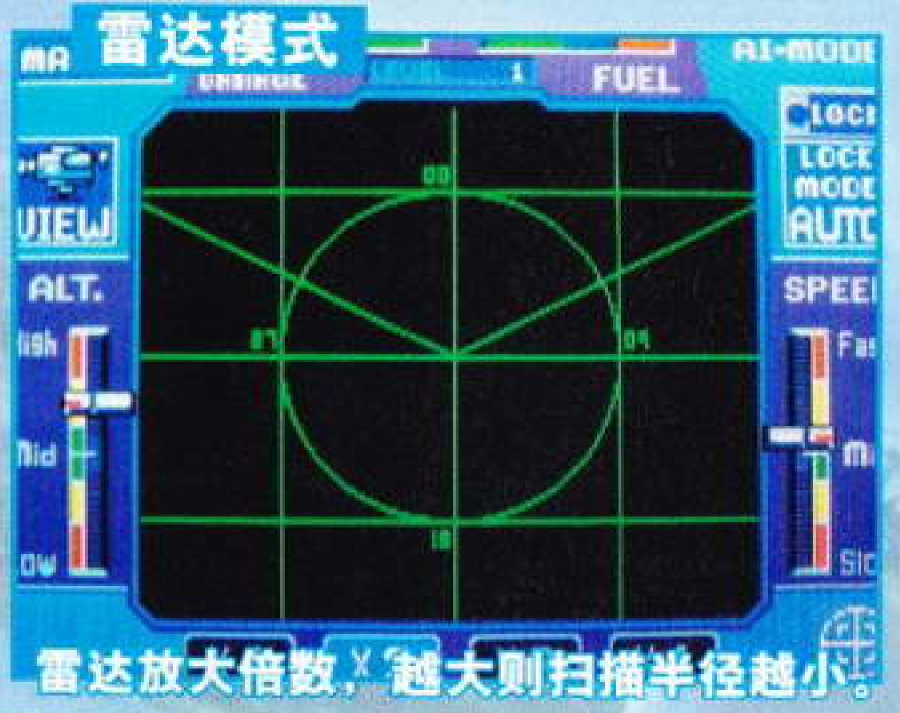
对于飞行游戏达人，可以使用高自由度的手动驾驶，用自己的双手搏击蓝天。对于飞行苦手也不用发愁，游戏贴心地准备了自动驾驶模式，需要做的仅仅是在触摸屏上选择一下需要飞行的速度和高度以及目标方向，其他的全部都会由电脑自动帮你完成。假若出现敌机，电脑也会自动锁定敌机并进行攻击，在电脑的控制下我们依然可以通过手动进行微调瞄准和射击。

界面解析

仪表盘



雷达模式



雷达放大倍数，越大则扫描半径越小。

自动驾驶

↑、↓、←、→、L、R	目标瞄准方向微调
A	锁定/切换目标
B	主武器(机关炮)
X	副武器(火箭弹和炸弹)
SELECT	切换视点
START	暂停



1.飞行高度
控制飞机的飞行高度，当翻越大山时要升高，若对地面目标进行攻击则要降低。

2.飞行速度
控制飞机的飞行速度，但速度过高时反而不利于对目标进行有效的攻击。

3.自动锁定
显示为蓝色时便可自动锁定周围的敌机，并且自动进行攻击。红色时则需要自己锁定。

4.视点切换

分别是远拍，近拍，追尾，追尾(详细)。

5.移动地图

点中后可以用触摸笔拖动地图，能够看到更远的地方。

6.模式切换

切换雷达模式和地图模式

7.手动模式

按下MANUAL按钮后就会切换为手动模式。

其他应用

点击下屏红色或者蓝色目标可以进行锁定。

点击地图上的其他地方则控制飞机的飞行方向(在无目标锁定时)。

手动驾驶

↑	俯冲	A	锁定/切换目标
↓	拉升	B	主武器(机关炮)
←	左旋	X	副武器
→	右旋		(火箭弹和炸弹)
L	左移	SELECT	切换视点
R	右移	START	暂停



1.加速杆：控制速度

2.RDR：切换雷达模式和地图模式

3.AUTO：切换到自动驾驶

游戏模式

空战传说从这里开始!

Airport	机场，游戏的主要内容。
Bar	酒吧，可以和NPC交谈获得情报。
Shop	商店，购买配件以及升级飞机。

HANGAR	机棚，选择、配置飞机，以及起飞准备。
OFFICE	办公室，用于存档。
COMM.	联机模式

PLANE	飞机选择
CONST.	装配飞机
RUNWAY	进入跑道
RETURN	返回上级菜单

SAVE	保存当前进度
EXIT	退出游戏



▲游戏中得到的赏金可以在商店中购买到各式各样的升级装备。

装配	
ARMOR	装甲
POWER	动力
WING	机翼
ARM1	主武器
ARM2	副武器



▲简单明了的菜单。



▲选择"TAKE OFF"，起飞，进入游戏。

历史名机

在《我的战斗机》中登场的飞机，都是上个世纪三四十年代的鼎鼎有名的空战精英！

I-16——小苍蝇



苏联第一种悬臂式下单翼飞机，1935年4型在红场记念五一国际劳动节的群众集会上首次露面，编队飞过红场上空。随后，4型生产了约400架，开始装备部队。中国空军当年也曾装备有该系列的I-16-10型飞机。

J7W——震电



震电是日本海军开发出来为迎击盟军的重轰炸机编队所使用的高速拦截机，动力系统采用二次大战中少见的推进式。在投降前仅做了三次试飞。据说日本海军在掌握了喷气发动机的技术后，打算帮震电换装喷气发动机，但此计划随着日本战败而成为泡影。

TBF——复仇者

TBF/TBM Avenger“复仇者”是道格拉斯公司为TBD生产的后继机，中途岛海战后为美国海军标准的鱼雷轰炸机，大部分在太平洋作战，少数在大西洋用于反潜。

空战日志

往返于世界各地，剿灭空贼，保卫和平！

在游戏中玩家将扮演一名战斗机飞行员，到世界各地去夺回被空贼占领的要塞，同时也要去解救正遭受空贼偷袭的各种飞机和舰船。

第一回

出发地：SORGELE

目的地：LEMBO

根据之前在酒吧中获得的情报，起飞后向西南方向飞行。途中会发生救援事件。接近敌方基地后会出现敌方BOSS。



第二回

出发地：LEMBO

目的地：DECENTE

游戏初期，飞机动力和油量都不是很充足，没有办法直接抵达目的地。这个时候需要使用途中的两个基地，SORGELE和SOLOTARIO，进行中转。中转时需要降落后再次起飞。在二周目，利用改造到一定级别的飞机就可以直接飞过去。

敌方基地的战舰不必理会，只需要干掉敌方BOSS即可占领基地。



第三回

出发地：DECENTE
目的地：CALA

在DECENTE的正北方不远处就是CALA。在途中会发生救援船只的事件。成功占领CALA之后可以在当地的商店中购买到很多强力武器和装备。



第四回

出发地：CALA
目的地：VETTORE

占领CALA之后会被要求前往东南角的CONCA CITY。然而这个时候飞机依然不能直接抵达，要再次使用SORGELE基地作为中转点，并且还需要CONCA CITY旁边的VETTORE作为跳板。这样一来，这次的目的地其实是VETTORE。接近基地后也会受到敌人的顽强抵抗，配合飞弹进行攻击会轻松许多。



第五回

出发地：VETTORE
目的地：CONCA CITY

VETTORE和CONCA CITY之间被高山阻挡，无法直接飞跃。需要从山间的峡谷进行穿越。路线比较复杂，需要仔细对照地图进行飞行。不过，在《我的战斗机》中，无论是撞山还是接触到地面都不会撞毁。在峡谷中不时地会冒出敌方的飞机，需要小心。



第六回

出发地：CONGA CITY
目的地：EMBARGO

大山阻隔，大家面对的又是一段崎岖的航线，应对方法依旧。EMBARGO地面防御较强，虽然使用炸弹有不错的效果，但炸弹的投掷位置不好控制，相对而言还是使用飞弹来得稳妥。



第七回

出发地：EMBARGO
目的地：PEDEMONTE

向西北方向直飞就是EMBARGO，其间是



茫茫的大海。途中会有大量的敌机出现，且级别都在18级左右。使用飞弹远程攻击，不要等敌机接近了再去处理。

第八回

出发地：PEDEMONTE

目的地：PANDEMONIO



沿着大山的左侧飞行。而PANDEMONIO就是空贼的大本营。一路上更是不断有敌机前来阻拦。到达PANDEMONIO后面对的是地面众多坦克和基地建筑物，全部都要摧毁。注意调节飞行高度和速度，当进行俯冲时，降低高度和速度，争取更多发射飞弹的时间；当拉起时则要迅速提升高度和速度，防止受到地面的攻击。全部都搞定便可占领敌方基地。但先不要高兴，接下来的才是最终BOSS战。在最终BOSS战之前需要降落在刚刚占领的基地进行最后的补给和装备调整。

占领敌方基地后神秘人出现。

第九回

最终BOSS，“空中堡垒”。



第一步，需要把机身上的所有炮台全部摧毁。如果在之前战役中，我方友军没有被击落，那么这时他们会进行援护攻击，吸引敌方火力。而“空中堡垒”的飞行速度很高，这时已经改造的差不多的I-16也未必能追上。不过不要怕，友军会负责撞毁“空中堡垒”的动力装置（神风特攻队？），之后利用飞弹加机关炮扫射就能很快地解决机身上的炮台。当炮台都被摧毁之后，“空中堡垒”就成了一只大肉鸡，任我们宰割了。



▲机身上布满了炮台。



文 掌机王阳光学员 Nebel 编 马修

TOMY的《火影忍者 最强忍者大结集4》已经是这系列在掌机上的第四作了，这一作最大的改革就是将以往横版动作过关的游戏方式改为了乱斗型，角色数量也达到了空前的36名，而且支持最多4人联机对战。是《火影》FANS和乱斗爱好者不可错过的游戏。



游戏界面

主菜单	
任务モード	任务模式
ワイワイモード	联机对战
设定	设定难度、初始记录等
纪录	查看游戏时间、任务完成数、联机对战胜率等纪录。

游戏界面

上屏为游戏画面，忍者们的战斗都在这里展开。画面中白色的长条是HP槽，靠场景中的伤药或者小樱的忍术来回复；下面的短槽是查克拉（MP）槽，会自动回复；左边的数字是查克拉槽的数量，最多可以蓄3条。画面中间的数字是任务剩余的时间。

下屏是发动忍术界面。点击想发动的忍术，角色就会做出各种动作发动忍术。在联机对战中，下屏最上端显示的是所有4位玩家的HP和查克拉，而中央大面积的区域则是各玩家在地图中的位置。



系统

基本操作

十字键	控制角色移动
A	跳跃
B	按住B键不放可以快速移动
Y	攻击，连按可以3连击
X	投掷道具／投技（近身）
L	瞬间移动到敌人的背后
R	防御
Start	暂停，调出游戏菜单
Select	没有作用

进阶操作

二段跳	在空中时按A
大跳	按住↑再按A
弹墙跳	角色跳起贴近墙壁出现短暂的贴墙状态时按A
受身	被攻击倒地的过程中按A
击飞	按住↑再按Y
空中攻击	空中按住↓再按Y
空投	空中接近对手时按X
起身攻击	在被攻击倒地后按住↑再按X





道具介绍

游戏中的道具主要是各种手里剑，拿到后可以按X无限使用，但是一旦受伤就会消失。还有一些如卷轴、拉面等的任务道具。

双针	同时向前方和斜上方攻击，攻击力弱。
苦无	向前方直线掷出两枚苦无，攻击力一般。
十字手里剑	忍者最常用的道具，向前方直线掷出，攻击力一般。
风魔手里剑	投掷速度慢，威力大，且有贯穿效果。
伤药	恢复HP，有大小两种型号。

忍术系统

进行游戏之前会有一个选择角色的过程。选择过自己想使用的角色后，还可以为他选择装配最多4个忍术，也可以替换自己的忍术，每个角色都有不同的忍术，可以随意调换装配。在这里显示蓝色的忍术是全体攻击性的忍术，一般消耗查克拉比较多；而黑色文字的忍术是单体攻击，一般威力会比较强。



全体攻击忍术和单体攻击忍术的释放过程是不一样的，在游戏中按下屏的忍术后，如果是单体忍术，角色会摆出一个姿势，这个时候是无敌的，然后会进入结印阶段，之后角色会向敌人冲过去，一旦接触到敌人就会成功发动忍术，不过在前冲的过程中如果遭到攻击，忍术就被打断了；发动全体攻击的忍术时，角色也会先摆出一个姿势，但是这时候如果被攻击，忍术会直接被打断，几秒后同样进入结印阶段，结印成功后就能发动忍术。



结印

发动忍术时，有以下几种不同的结印方法

查克拉聚集

下屏会出现一个螺旋状的标志，同时会提示按照下屏指示的方向在下屏向左或向右旋转即可。上屏同时会出现一个积蓄槽，旋转的越快，积蓄槽就蓄得越多，忍术的威力也越大。

查克拉流动

下屏出现一条查克拉条，按照他的方向迅速地来回划动就能增加上屏积蓄槽的量。

召唤

使用一些需要召唤的忍术时，下屏会出现一个卷轴，这时只需要在上面从左到右划一到就可以了。



点穴

日向一族特有的结印方法。下屏出现一张人体脉络图，在限定的时间内点击发光的亮点就可以了，点的越多忍术的威力就越大。

吹气

佐助的凤仙花之术独有的系统，在忍术发动时需要对着麦克风长吹一口气。

任务系统



游戏中一共有49个任务，分为D、C、B、A和S共5个等级，每当完成低等级的全部任务后高一级的任务才会出现，玩家的称号也随着任务的完成得到一步步的提升。



任务的内容各不相同，包括消灭野生动物、收集物品、解救人质、和高手过招等等，内容很丰富，而且有些任务难度很高，需要一定的技巧和耐心才能通过。

在一些要求消灭一定数量敌人的战斗中，建议使用查克拉恢复速度比较快的小樱，带上秋道丁次的全体攻击忍术“肉弹战车”，可以很快地消灭敌人。不过有的关卡会限制玩家无法使用忍术（如D级任务中消灭蝙蝠的一关），这时还是使用肉搏能力比较强的角色好，像小李、日向宁次等都是不错的选择。

在需要收集物品的任务里，木叶村第一热血汉子凯老师是不二人选。他的移动速度和跳跃能力无人能比，查克拉恢复速度也不错，而且可以带上3种其他人的忍术。不过这样的任务只要在限定时间内收集到道具即可，并不用非和敌人硬拼。

和BOSS级的敌人过招的情况下，使用旗木卡卡西老师是最有效的方法，理由就是他那几乎可以打掉敌人一半HP的忍术——雷切。而且他的速度很快，攻击力、查克拉恢复速度都是一流的，在4P混战中也有全体攻击的忍术保身，非常实用。



虽然游戏内容显得有点单调，画面、音乐比起前作也没有什么长进，但对于FANS而言还是可以一玩的游戏。值得一提的是，早期购入游戏话还会获赠首发特典——忍者护额图案的NDS主机贴



文 铭风



当时间踏入2006年，"《牧场物语》系列"也开始了新的变化。PSP的《无瑕人生》作为"《新牧场物语》系列"的第一作，其独特的世界观，贯穿首尾的故事以及漂亮的画面和冒险系统都让人感受到了新意。可说本作的尝试还算成功。本人对此作品的惟一不满恐怕就是村民的作用被弱化了吧。

无瑕人生 新牧场物语
イノセントライフ 新牧场物语
◆MMV/Artepiazza◆S・RPG◆2006年4月28日◆日版
◆1人◆448KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

基本操作

方向键	控制角色的移动，用滑杆控制时是快速移动。
△键	使用所装备的工具；调查，和村民对话；将手上的东西扔出。
□键	改变当前手持/装备的物品。
○键	作用同□键，不过改变的顺序不同。
×键	将手上的物品放入背包。
L键	打开道具菜单，可进行道具的装备。
R键	打开系统菜单，可查看状态，以及出荷数等牧场相关的记录，存档选项也在这里。

关于游戏的流程



在一开始输入名字后便可开始游戏了。主角的目的就是在东边的遗迹内生活，将遗迹顶部的牧场发展壮大。而游戏流程的进行则需要玩家在每个日曜日前往博士处，这样便会自动触发剧情。而和村里的其他人交谈则只能获得一些信息。在中后期你还需要前往各个迷宫，找到迷宫内的精灵石，从而解放自己所经营土地顶部的土地。并且让相应颜色的封印之门开启后，能前往更多的地点。

主角的状态

主角虽然是人工生命体，但根据日常的各种活动，会让自己的各项人类相关的属性的数值上升。让自己更加接近人类，甚至在故事的最后变成真正富有感情的人类。相关数值和增加方法如下：

チャレンジ
勇气。当你前往新的土地探索时便会增加。
ラブ
爱情。和村人对话，照顾动物等行动都会让此数值增加。
インテリジェンス
知性。表示主角对事物的理解能力，查看电视后会增加。
グルメ
味觉。制作料理后便会增加。
クリエイティブ
创造力。增加的方法就是多多种植出农作物并出货。
ユーモア
幽默感。和家里的宠物多多对话。

关于电视



主角所居住的房间内除了供休息的床外，电视就算是比较重要的东西了。这次很多功能都要用到电视，下面将电视的选项例举一下。其中电视剧和烹饪节目每周变换一次。

ウェザーニュース	天气预报。
ハーバルガーデン	快乐花园，当你种植出了花时，就要通过这个频道来将花卖掉。
クッキングライフ	镇长夫人主持的烹饪节目，每个星期教你一种食物的制作方式。学会后可在厨房处制作。
ドラマ	电视剧和动画，大部分剧情相当恶搞。
ワールドランチ	家畜频道，开启蓝色封印后可通过此频道来购买家畜。而买了鸡后要回去和农场主朱拿撒对话才能让羊出现，买了羊后再次对话就可让牛出现了。

关于精灵石

本作中在遗迹顶部的机关内镶嵌上四个同种颜色精灵石后便能将里面被围住的土地解放，同时根据精灵石种类的不同，还会对土地附加各种效果。



黄色	土地保湿1天，让作物提早成熟
蓝色	土地保湿6天
红色	土地冬天不会冻结，让作物提早成熟
紫色	土地保湿4天，让作物提早成熟，出荷价格提升
橙色	让作物快速成熟
绿色	土地保湿6天，让作物提早成熟，出荷价格提升

《无瑕人生》攻略详解

“注册……机器人男性。”博士正在替自己所制造的人工生命体进行注册。根据身分看来，博士竟将其当作了自己的儿子。镇长处，镇长听取了报告后赶忙确认了博士替自己的机器人儿子登陆身份的事实。

接着，我们的主角苏醒了。和博士交谈后博士为了接待老友加亚克而离开了。走到左下的客厅，和两人交谈后得知这里是火山岛的西端，而主角要去东边的遗迹开发牧场。接着加亚克带你去学习耕种的方法。从博士那里获得了水壶后便被拖走了……

主角在出门时遇上了小精灵，但貌似只有小孩能够看到，因为加亚克先生什么也没有查觉到。接着来到了加亚克的家学习耕种。耕种的方法对“《牧场》系列”的老玩家来说是熟得不能再熟了。用锄头挖地后播下种子，然后浇水，如此重复，经过一定时日后作物成功成长了。接着就将作物收获并放如出荷箱里去吧。(正式耕种牧场时一般来说可将取下的作物先按×键放入背包，然后等包满了再对出荷箱按×键一起出荷掉。)



成功学会后便去休息，睡了一觉后起床，享受了婆婆的美味早餐，能力有所增加。然后分别和婆婆以及楼下的加亚克交谈，获得了种子。回来后遇见了两人的孙女玛露西亚，跟着她主角回到了博士处。学会耕种后便可放心将东边的遗迹交给主角了。为了庆祝主角前往东边的遗迹，大家庆祝了一番。

第二天，起来后向下出门。在右边墓碑遇到了博士，博士将前来迎接主角的月光介绍给了主角。跟着月光来到了东边的遗迹。这里的

老人带主角来到了遗迹顶部。在这里可遇到很多村庄里的人，交谈后主角可得知这个遗迹顶部是个被精灵诅咒的土地，想要解开诅咒要找到精灵石镶嵌在机关中。

和遗迹顶部所有人对过话后再和老伯对话就可离开这里。接着就是第一次耕种了。将在加亚克那里获得种子种植起来。期间要不断睡觉和浇水，当成功种植出植物后任务便完成了，将其送入出荷箱。接着跟随月光回到博士处，同时月光也带了一个机器人给博士修理。充电完毕后出门，在右边乘ミリオン的车前往东边遗迹。途中会向主角介绍村里各个建筑物，有酒吧、超市、现代农场、镇长之家、学校以及灯台(从蓝色通道旁的小路前进)等等。



接着就是带主角前往遗迹了，途中ミリオン告诉主角他这里进了锤子，可以搞定遗迹内的小石头。而各种种子也是从他的商店里购买到。果树在秋天会结出果实，不过想要收集这些野果的话就要在商店买一个名为スケールパック的道具(做广告要适可而止啊)。

终于到了月光处，离开之前玛露西亚又给了一包种子。由于主角要在日曜日才回博士处，所以每个星期日曜日以外的日子，除了去商店了买东西，其他时间就用来发展农场吧。记得商店里买来的种子要从遗迹里的出纳屋左边的机器内拿出来。

春7日

主角回到了博士处进行例行检查。博士告诉你月光带来的机器人已经维修完毕，同时被改装成了农用机器人，只要市长同意后就可用来帮助主角。接着加亚克出现，他拜托主角多多出货，为春祭做准备。这次由于预测到火山会爆发，所以大家都很重视这次祭奠。春天的每种作物都出货三个以上。最后博士告诉了主角春祭的时间——春天第四个日曜日。



春14日

博士提到了来到村庄必定经过的通道内那个需要钥匙才能打开那个门，然后他将钥匙给了你。来到洞穴，打开了原先无法开启的门。在洞穴里获得了两颗黄色的精灵石和一颗蓝色的精灵石。

春21日

终于到了春祭，在博士处检查后玛露西亚会来接你(其实是拖)。她带你来到了林间，并告诉主角她在这里看到了小精灵。此时主角也告诉玛露西亚自己曾看到过小精灵。

接着两人来到了祭奠会场，和众人交谈时大家纷纷对主角出荷的供奉品赞不绝口(当然前提是你的确将大部分作物都出荷了)。和所有人对过话后再和玛露西亚交谈，她会带你离开这里。可是走前被大家叫住了，原来真正的祭奠开始了。祭奠过后由于表现出色，从村民那里获得两个竹篓。



春35日

这次博士将修理完毕的机器人给了你。它能在空中移动，帮助浇水的同时也能将场地上不要的东西消除。帮它起好名字后就和其一同来到了遗迹。以后按R键就可设置机器人的行动了，同时在商店上方面还能买到许多出荷用的部件。由于机器人功能实在太过强大，之后耕种方面你只需要播种和收获就可以了。

夏1日

起床后发现迈克斯先生等在电梯口，他是通知主角去集合的。经过了长时间的等待左边的桥终于修理完毕了。来到遗迹出口，根据提示乘坐遗迹左边的木筏可快速来到桥边。

接下来就可到河对岸去冒险了。不过在此之前可要先把地给整备好，至少要买好种子种上，而之后的浇水工作就可交给机器人了。

过桥后往左，温泉边的洞穴上方可获得两蓝一黄三个精灵石。来到右下，又有一个黄色精灵石。接着这里就暂时没有地方可供继续探索了。将精灵石带回遗迹，由于有了四个黄色的精灵石头，便可解开封印了。将其安置在遗迹顶部的机关内吧，睡一觉后起来会发现放置精灵石的土地恢复了原状吧，可以耕种了。



而此时再次前往温泉的遗迹，右上的黄色封印之门开启了。在内部又获得了一个蓝色的精灵石，将封印的土地解放吧。第二天，蓝色精灵石头的封印解开了，土地也恢复了。来到楼下，会获得博士的奖励——自动跑车，这下前往各地可就方便多了。

与此同时遗迹一楼的蓝色封印之门也能进入了，里面是自动贩卖机，不过卖的大多是商店里没有的高级作物的种子。菠萝可是很赚钱的，不过种子也很贵就是了(要100啊)……同时二楼纳屋下方的两个门也开启了，大家可以养育动物了，当然，前提还是你要有钱啊。

乘作跑车从温泉洞穴右上通道前进，一路右上，来到了仙人所在的房子。没想到里面这个占卜师就是传说中的仙人，和他交谈后他会提示你去温泉洞穴南东。从温泉洞穴入口往左边走，挡路的树竟然自动移开了。里面可获得红色精灵石，蓝色精灵石和两个二级农具。

右边，有红色精灵石和蓝色精灵石，还有二级镰刀，右边是紫色封印门。向上，最上面下车向上可获得黄色精灵石和紫色精灵石。回



来后从下方通路走，有个红色精灵石。此外这里还能获得一种粉，能让土地破烂的地方恢复原状。

夏7日

这次检查完毕后镇长和博士谈机器人的事。而玛露西亚也来找主角玩了，但经过博士他们交谈的门前时听到了主角是人工生命体的事。

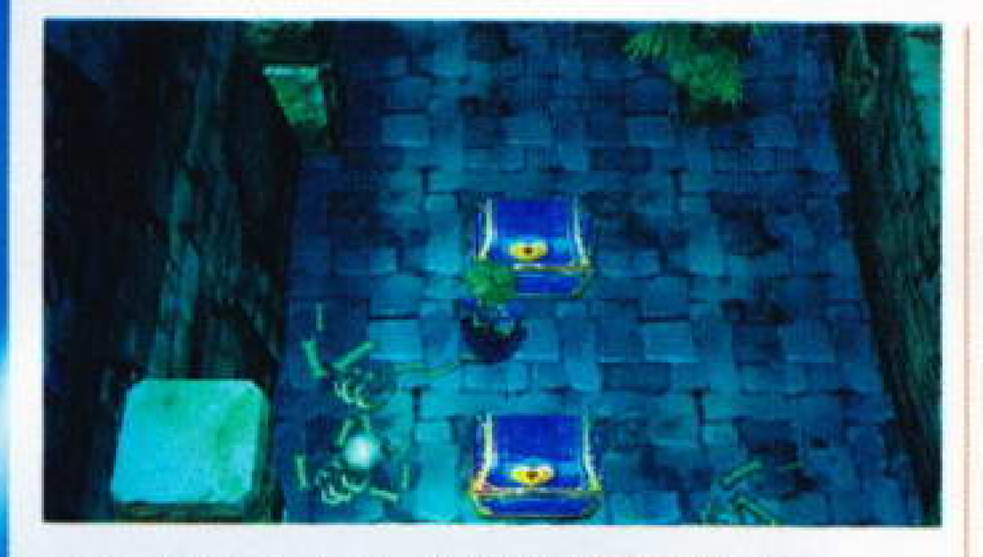
夏14日

加亚克的大狗产下了小狗，他决定送给主角。小狗会在隔天送来，出现在房间和顶楼，顶楼那个带骨头的通道就是它专用的。由于现在只是小狗，暂时没有什么作用，不过你要每天为它清理大便，举起来扔到出纳屋的垃圾桶里。

夏21日

马萨米过来拜访，她告诉主角。在这个岛屿上有着水精灵、森精灵和火精灵。现在由于火精灵的暴动而让众人处于火山爆发的危机之中。接着她给了主角红色的精灵石，靠这个可以解开红色封印了。要主角获得水精灵纹章后去和水精灵会面。恢复土地后进入遗迹一楼电梯上方的门，内部结构很复杂，不过好在不像RPG什么的有战斗。这里有很多东西等着你去拿，可获得二级的锤子(终于可以把顶楼那些讨厌的大石头给干掉了)，还有紫色精灵石×2，红色精灵石×3，绿色精灵石×1，橙色精灵石





×2，天使のリボン以及水精灵的纹章。

然后来到仙人那里，仙人看到了水精灵的纹章后给了你森精灵的纹章，并叫你前往人鱼のもと。从仙人的房间向左，切换了两个场景后在湖边就能遇到人鱼了(好大)。接着它会告诉你巨人之森的雾已经消除了。

由于左边洞穴内的路依然被封印门挡住，所以绕回去，从温泉洞穴左边的洞穴向上，来到了之前被雾所覆盖的巨人之森。过桥后的宝箱里是五月雨的水壶，另一个宝箱暂时开启不了。在之后的森林里主角见到了小精灵，橙色的是知性小精灵，蓝色的是爱情小精灵。和他们交谈后得知一共有三个小精灵，而记忆的小精灵暂时不知去向，但它十分喜欢花，特别是冬天的ポインセチア。再次回去和仙人对话，他得知记忆小精灵的事后消失了，说在塔内等你。



夏28日

博士告诉主角马路克会社发生了事故，本想用超瞬间冷却气体来抑制火山，但是火山放出了对人体有害的气体。看来抑制火山的喷发，还是要靠主角了。

夏35日

这次是给你猫怀孕的信息。接着是到秋7日，博士会将宠物猫给你，不过猫妈妈却过世了。和玛露西亚一起去左边的墓碑祭拜。玛露西亚十分伤心地离开了，主角虽然是人工生命体，此时也感受到了一丝悲伤。

秋14日

博士向你介绍秋天的重要节日——蘑菇料理大会。期间和娜娜说话(下午在超市)，她会拜托你寻找“ポルチーニ”，帮助她为蘑菇大赛做准备。这个在吊桥向右的地方的可以获得。此外博士还叫你收集“たたの矿石”，用来改造机器人。从旁边的修女处得知五月雨的水壶专用的精灵之水就是家畜小屋外的泉水。而ポインセチア这个花要到冬天才能种植。

秋21日

下周就是蘑菇料理大会了。同时博士处还可用ただの矿石增加机器人的能力，收集120个就能获得所有装备了。

冬1日

现在可以买到ポインセチア这个花了，这可是关键道具。不过顶楼的土地好象冻结了，不能耕种。这时就要利用到五月雨的水壶和专用的水了。将地面解冻后可以种植ポインセチア了。这个花跟剧情有关，一定要多多种植并卖掉。其实冬天能赚钱的只有这个东西，相信大家一定跟我一样种了100多颗吧。

冬21日

马上就是圣诞聚会了，博士告诉主角大家会在镇长家的大厅内集合。然后到了24日的圣诞节，在10点以后进入镇长家的大厅就可参加聚会，和所有人对过话以后再和博士对话就可离开这里。

回去的途中博士由于担心火山爆发，过度劳累而倒下了。此时记忆的小精灵出现了。(前提你要出货了足够的ポインセチア)替博士侦察一番后离开了。接着回到了家，躺在床上的博士依旧挂念着火山喷发的事。

既然记忆的小精灵出现了那就赶紧前往森林吧，带着森精灵的纹章来到了遇见小精灵的





森林，由于三个颜色的精灵都聚集在一起了，所以可以发挥森精灵的纹章的力量，解开了这里的封印同时也可以前往水精灵之塔了。

从大树内乘坐贝壳进入神殿内，上楼梯后要推动两个人鱼的塑像来注水开路。然后来到楼上推人鱼的塑像再次注水。接着下楼，从右边楼梯往上，获得两个蓝色精灵石后乘贝壳继续前进。接着要按照樱花、太阳、枫叶和雪花的顺序踩开关。上楼后向上遇到了仙人，他将水精灵纹章还了给你。然后将纹章放在祭坛里，生命之母水精灵出现了。可惜想要平息火精灵的愤怒靠水精灵的力量还不足够，必须获得イーストレイク地下的冰之圣杯的力量。在冬天湖面会出现通路。现在正好是冬天，于是水精灵将通路开启了。

从遗迹右边的吊桥往右上，来到结冰的湖



面，跳入开启的洞穴内，但圣杯那里需要你有火精灵的纹章。此时要先回到遗迹，将之前几个迷宫内获得的精灵石都放在土地上吧。其中绿色的精灵石一定要用上。

第二天，将绿色封印解开后来到通往小精灵森林处的洞穴，这里向右来到火山跟前，通过绿色的门进入火山。这里有很多宝箱，而最下面就拿到火精灵的纹章了。将火精灵的纹章放入圣杯内，在圣杯寒冷的力量和水精灵的配合下，炎精灵的怒火终于被平息了。



回到村里，为了感谢主角，村长给了10个土地粉。然后回去，下庭院的时候玛露西亚来叫主角。原来博士支持不住了，不过得知主角创造了奇迹后感到十分欣慰。博士的离去令大家十分悲伤，而身为人工生命体的主角，眼中也涌出了泪水……

通关后可从博士家的女仆处获得收获装置，装在机器人身上后就可让其具备收获功能了。同时来到村里的炎之精灵现场，在内部的冰封地里可接受炎之精灵的挑战，要求主角在两周内出荷1000个东西，否则力量就会被宇宙人给吸收(汗)。加油吧，牧场生活在等着你。



文 宇轩 编 软饼干

伝説のスタフィー4

星星王子的奇妙大冒险！

传说的斯塔菲4

传说のスタフィー4

◆Nintendo◆ACT◆2005年4月13日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆512Mb◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

《传说的斯塔菲》和《星之卡比》一直是任天堂旗下两大招牌2D动作游戏。而且主角都拥有可爱的形象，对女性玩家有极大的杀伤力。此前《触摸卡比》已经取得了不错的评价和成绩。现在，《传说的斯塔菲4》也将为这个即将到来的夏天带来一抹远离喧嚣的清凉。

游戏界面介绍

上屏是游戏画面，底部分别是主角的SP能力、HP槽、SP槽和金钱数。下屏则显示该区域地图。游戏版面很大，如果没有地图的帮助，很可能会迷失方向。在村庄界面中可以用触控笔自由点击人物进行对话。在关卡界面按START进入菜单中，由上至下分别是换装画面、持有宝物、游戏帮助和中断游戏。



基本操作与技能

在本作中，斯塔菲和斯塔蓓所拥有的动作技能相当多，光是跳跃就有6种，而且陆地上和海水中相同的按键作用又各不相同，可谓丰富至极。一些技能刚开始是不能使用的，必须随着游戏深入而逐步学会。



十字键	控制角色移动
A	跳跃／加速游泳
B	旋转攻击（连续使用会导致晕眩）
Y（长按）	使用 SP 能力（SP 槽满时才可以使用）
X	和 NPC 对话或进门
SELECT	切换角色（通关后才可使用）
START	进入菜单画面
L/R	切换 SP 能力
B（长按）＋←／→	奔跑（可以穿过凹凸地带）
十字键 +B	冲刺可以穿过线型水流（斯塔菲专用）
奔跑中按 A	高跳
跳跃中按 A	二段跳（斯塔菲专用）
二段跳中＋↓ +B	向下冲撞（可以破坏特定石块）
跳跃中按 A（长按）	在空中滑行
水面上按 A	出水高跳（比一般跳跃更高）
接触到垂直墙面按 A	反方向蹬墙跳（斯塔蓓专用）
奔跑中按＋↓	滑步（可以穿过低矮地带）
↓ +B	贴地旋转（斯塔蓓专用，有攻击判定）
↓＋←／→	爬行（斯塔蓓专用）

各种道具介绍	
SP 回复小	增加少量 SP（可以增加相对数量的星币）
SP 回复大	增加大量 SP（可以增加相对数量的星币）
HP 小回复	回复 1 点 HP（可以增加相对数量的星币）
HP 大回复	回复 5 点 HP（可以增加相对数量的星币）
HP 上限增加	增加 10 点 HP 上限（可以增加相对数量的星 币）
宝物	完成任务所需收集的道具
钥匙	部分门打开所需要的道具
电话	和伙伴联系的地方，按 X 键接听
提示板	给予游戏操作上的提示，按 X 观看
钟状交换器	可以更换操纵的角色



《传说的斯塔菲 4》的一大特色是主角拥有各种 SP 能力。每使用一种 SP 能力都要消耗一整条 SP 槽，需要击倒敌人或吃到回复道具才可徐徐回复。



能力一 作用：投掷一个幸运金币，如果是正面，整个版面的敌人都将会变成星币，并且自动吸收。如果是反面，那么就会被传说中的"米田共"攻击……



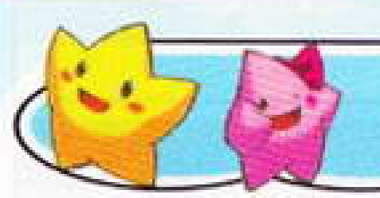
能力二 作用：最初获得的能力，召唤一个跟随主角的大眼睛小精灵，可以在半分钟内以每秒 1 点 HP 的速度，不断地帮你回复。在 HP 不足的条件下十分有用。



能力三 作用：在身边形成三个保护的旋风球，使主角在 30 秒内处于无敌状态。对于攻击性的障碍物，这个能力也有穿透作用，可以用它穿过某些危险地形。



能力四 作用：召唤出伙伴大贝壳，向指定方向发动旋转攻击，威力很大，也可以用这个能力直接到达一些较高的地段。不过结束后会有几秒种毫无抵抗能力的晕眩时间。



全坐骑介绍



除了斯塔菲和斯塔蓓自身拥有的能力外，游戏中，玩家还能乘坐 5 种坐骑。他们分别拥有不同的特点和能力，是解谜冒险的好帮手。

口袋龙



长得像海马的口袋龙，穿着可爱的围裙，特殊能力是可以让斯塔菲在毒水中自由游动，攻击方式是凶狠的近身上踢腿。

飞天猪



用耳朵飞行的小猪，平时爱流着口水打呼噜。可以让斯塔菲自由飞在空中，攻击方式是向前发射的导弹。

安康鱼



如果进入了一片黑暗的水域，那么就该是安康鱼上场的时候了。它前方的小灯可以照亮周围的水域。但别看它长得那么可怕，本身却不具备任何攻击能力。

厨师猪



喜欢做料理的厨师猪，每天总是背着个大罐子，里面装着猪排料理。(汗……原料哪里来，莫非是自残？)虽然行动缓慢，但能向上方和前方抛射穿透性料理。对于那些幽灵陷阱，厨师猪也能用恐吓的办法把幽灵吓出来。(再汗……)

小洋猪



基本能力和厨师猪一样，不过穿戴更加时髦，只是攻击方式变成了向前发射的小阳伞。

换装模式

利用NDS的3D机能，本作的换装模式得到了加强，在村庄界面点击更衣图标或在关卡界面按START都可以进入。在这个模式里，玩家能够利用已经得到的衣物饰品给斯塔菲和斯塔蓓随意搭配成各种可爱的形象，并支持360度随意旋转观看。衣物和饰品的获得有两种方法，一是在游戏的宝箱中自动获得，二是可以在商店中用星币购买，其总数相当之多，老任的诚意可见一斑。

剧情流程攻略

在遥远的大海上空，有一个美丽的云之国，那里居住着一群快乐的居民。曾经有一股巨大的恶势力在这个国家扩散开来，把国家变成了怪物肆孽的恐怖世界。但是，勇敢的斯塔菲王子和他的妹妹斯塔蓓在伙伴们的帮助下，历尽了千辛万苦，终于换来了和平安定的生活。

直到有一天，王城里来了一个衣着破烂的姑娘。她含着眼泪，虚弱地对国王讲述了她的故事：原来，她来自另一个遥远的国度——阿米王国，在阿米王国首都的中央，有一座高高的尖塔，里面放着能够给居民带来富足和幸福的心之宝石。在一个热闹的集会之日，一只巨大黑手突然出现在首都上空，一把抓走了闪烁的心之宝石。整个国家从此陷入了无尽的黑暗与恐慌当中，国王也从此消失了。这一切都是黑暗魔王为了夺取王位而策划的阴谋，作为阿米王国的公主，她偷偷地逃了出来，向云之国请求帮助。

听完了她的讲述，斯塔菲和伙伴们组成了救援3人组，毅然踏上了阿米王国的土地，接受了拯救阿米王国的任务，他们发现，这里的一切与当年是那么的相似与熟悉……













游戏刚开始是村庄模式介绍，标有"！"的地方就是表示有事件发生。海贝是存档的地方，这个在关卡模式中也能找到。游戏中HP耗尽就自动从最后的存档点开始，所以积极存档是很重要的。按B退出教学模式，正式开始游戏。

1-1

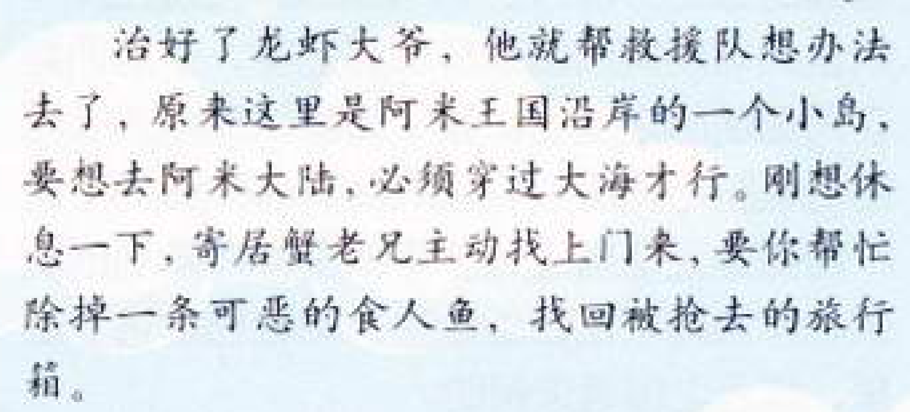
"咣铛！"龙虾大爷正在吃饭呢，忽然发现3个东西从天而降，一下子砸到自己的饭盆里。喷香的饭菜全部泡汤了，还弄伤了年老的龙虾爷爷。原来是冒失的斯塔菲救援3人组。听完了他们的来历后，龙虾爷爷告诉了他们一些基本的操作，并且让他们先帮忙找个医药箱……

第一关非常简单，斯塔菲除了基本的移动能力外没有任何其他技能。按A可以加速游



动，推开挡路的大石头。游戏操作可以参看路边的告示牌。前进不多久就上岸了，没有了水中的自由，斯塔菲的移动能力差了很多。以后的关卡大多是在水中和陆地两种地形中切换。关底会出现线形上升的水流，现在还没有办法直接冲过，只有绕开，最后得到宝物医药箱。利用地藏菩萨可以快速返回关卡起始位置。

1-2



治好了龙虾大爷，他就帮救援队想办法去了，原来这里是阿米王国沿岸的一个小岛，要想去阿米大陆，必须穿过大海才行。刚想休息一下，寄居蟹老兄主动找上门来，要你帮忙除掉一条可恶的食人鱼，找回被抢去的旅行箱。

本关开始就会出现敌人了，斯塔菲也有了旋转攻击的能力。敌人的种类丰富多彩，一定要注意他们各自攻击方式和特点。路上有蛇形标记的门暂时还无法进入。在中间的一个版面，会出现一个吊着的铁球，攻击链条部分使它下落，堵住下方出口，这样就可以放心地围堵食人鱼了，可旅行箱好像不在它手上。继续前进会碰到一种大舌贝，被它舔一下可不是好玩的。

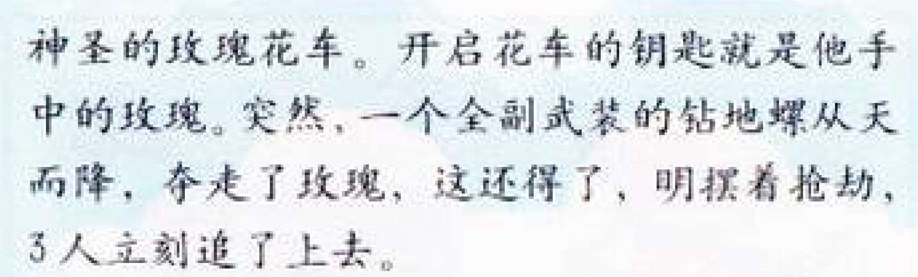
1-3

寄居蟹为了感谢众人，居然把自己珍藏的贝壳给了斯塔菲，感动得大家痛哭流涕。这边还没忙完，人鱼公主又有新任务了。

这关可以使用滑行的能力。利用这个能力来先来到上方的门，里面有增加HP上限的道具。返回后重新进入右侧门，到达一个有扑克牌门的版面。这扇门分别需要4种扑克花样的道具才可以开启，在上方的两扇门里可以分别获得红桃、黑桃、方块和草花。千万不要选错了道具，否则就会被送回出口重走一遍了，关底宝箱是一个道具。

1-4

龙虾爷爷终于找到了可以过海的方法：



神圣的玫瑰花车。开启花车的钥匙就是他手中的玫瑰。突然，一个全副武装的钻地螺从天而降，夺走了玫瑰，这还得了，明摆着抢劫，3人立刻追了上去。

这关共有4个石门挡住了斯塔菲的去路，要分别击碎相当于门上圆圈数量的石板才可以通过。找到它们，并做出石板上所画的动作，石板就会自动破裂。全部通过后，第一场BOSS战开始了。

BOSS 1 钻地螺

全身是刺的钻地螺，只有裸露的头部是它的弱点。它共有4种攻击方式，按照血量的多少来出招。先是在水底旋转，然后会在水面漂浮，这两种攻击相当容易对付。接下来的跳跃式攻击可要看准时机下手了。最后，钻地螺会飞上天，随机落下两个壳（落下地点有泥土作为提示），只有1个壳才是真身。

抢回了玫瑰，斯塔菲迫不及待地把它放到心形水池边，可跳出来的竟然是一条相貌猥琐的大红鲤鱼……（注意它身上的"罪"字）还好玫瑰花车的事情不假，旅行的过程还是个小游戏。

小游戏　玫瑰花车

点击屏幕就可以放置玫瑰，花车会延着直线移动到该位置，玫瑰数量有限，一定要计算好了再点击。路上的铁针都不可以碰到，到达终点就算胜利。游戏结束时还会按照剩余玫瑰的数量给予一定的星币奖励。以后每章之间的过场都会有这个游戏，得到的星币数量也会越来越多。

2-1

有了花车的帮助，三人到达了美丽的樱花岛，在岛中央有一棵巨大的樱花树。斯塔蓓看到那么美丽的地方，非要拖着大家去赏花。谁知迎面碰上了正在树下打麻将的三条鱼，其中一条发型时髦的鱼告诉斯塔菲，他只差3个麻将就可以胡了。

本关主角换成了斯塔蓓，能力暂时和斯塔菲没什么不同，就是移动速度相对慢些。进入关卡后利用红色开关可以在一定时间内隔断水流，下面的三个门内分别可以找到二丙、八丙和五丙，其余的麻将都是带刺的。蓝色开关的作用是一定时间内开启隐藏的石板。最下面的门内是六颗大星币。



2-2

把麻将交给了时髦的鱼之后，它终于胡了，开心过后，给了玩家一个红唇作为报酬。(一 一|||) 这时，岛上的商店也开张了，可以在这里买到新的服饰。这下大家总能安心下来赏花了吧，可让救援队想不到的是，百年的老樱树居然也会说话，还给了他们一个任务。

一开始，一片有毒的水域就挡住了斯塔菲的去路。幸好有口袋龙可以骑乘，口袋龙的操作是A键上升，B键上踢攻击，碰到版面的刺就会自动回到起点。安全通过后，别忘记回来开启可以快速通过该版面的门。

在第二个版面左下方能够拿到增加HP的道具。有樱花遮盖的地方可以用旋转攻击割出隐藏的平台和开关。

2-3

斯塔菲最怕的就是艺术了，偏偏岛上的一位猴子画家找到了他们，大谈了一番自己的作品之后，我们高贵的王子竟然就地睡着了……委托任务最后还是交到了斯塔蓓手上。

这一关斯塔蓓学会了爬行技巧，关卡中的锁链桥必须用爬行才可以慢慢通过。关底是捣蛋的海星助手，进入画室，巨幅的油画作品已经被颜料涂得面目全非。让斯塔蓓在工作平台上趴下，抓住扫把的柄部慢慢移动，把所有的颜料都清扫干净吧。

2-4

樱花大树把三人叫到了跟前，并告诉他们如何使用神奇的SP技能。相貌猥琐的大闸蟹不仅搅黄了这堂愉快的课程，还把兄妹俩拆散了。

本关可以使用第一种SP技能——回复精灵。新出现的3色球状开关，分别是使相应颜色的方块消失。首先击打蓝色的开关，进门后踩在一个钟状的道具上，角色就切换为地图另一侧的斯塔蓓了。利用开关的特性不断交替前进，最后到达第二个BOSS面前。



BOSS 2 大闸蟹

大闸蟹的攻击方式是放出毒雾后发射它的双钳进行攻击。用旋转击破拿有宝石的一只可以得到增加SP的道具。BOSS的弱点在背部的钱包内，是一个小扑满猪储蓄罐。

3-1

一直沉默低调的大贝在遇到了风之岛上一只美丽的粉红色鸟后，居然热血沸腾，这就是一见钟情吧，好伟大的爱情力量。正好糕点城内最近在通缉3名囚犯，一心想表现一番的他拖着斯塔菲就跑了。

本关一些版面会刮起大风，只有躲在夹心饼干后面才不至于被吹跑。藏有三色大壳贝的门按照左中右的顺序开启的。

3-2

辛辛苦苦把三色大壳贝拖回了警察局，却死不承认爱心弓箭是他们偷的，只好算了。大贝仍然念念不忘那只粉红色的鸟，只好再次来到她的居所，没想到却遇上个假冒的。



本作很多怪物看上去都很可爱，实际却非常“凶残”。狗鱼正是它们的典型，千万要小心对付。有时出现的水桶鱼是无法攻击的，在它蓄满3个气泡之前，赶快逃吧。经过坐骑的版面后会遇上像一串怪物和炸弹连成的障碍，必须在踏上炸弹的瞬间攻击才能消灭所有的怪物。

3-3

由于大贝想要借用爱心弓箭的力量来帮助他靠近美丽的鸟小姐，所以三人继续在各处寻找弓的下落，他们发现上次假冒鸟小姐的那条伪装鱼很可疑，兄妹俩决定分头行动。

没什么新意的一关，只需合理利用斯塔蓓的各种能力就行了。

3-4

虽然找到了丢失的弓，但居然再次被伪装鱼抢走了，还是拼命追吧。

本关在一些版面攻击大炮后，会激怒云中的风神，呼呼的狂风将刺豚都吹涨了。赶紧

把粉红色刺的那条找出来，没错，就是镰刀鱼伪装的。连续找到三次后，BOSS 战开始了。

BOSS 3 伪装鱼

这是最简单的一个BOSS了，只要静静地在一旁观看群鱼的表演，攻击隐约出现触须的那条就可以了。惟一要小心的是在鱼群中晃荡的手臂。

4-1

水塘村洋溢着一派和谐的山村景像，可门口的渔夫告诉你，最近有条红色的怪鱼老是在附近出没。

到底是山村，妖怪都是可爱的河童。按照提示的方向推动带连杆的机关就可以打开关，消灭老是惹麻烦的怪鱼。

4-2

老鲑鱼回家的路上不小心把他的笔记本丢了，既然决定要做好人，那么就帮帮忙吧。

斯塔菲学会了冲刺技能，不用受缓慢的线型水流约束了，谁知道一山更比一山高，密集型的线型流又出现了……阻挡大路的关卡需要把钥匙推进锁孔才能打开。找到笔记本后别忙着回去，地藏菩萨边的石头是可以击碎的，隐藏的通道内有HP 上限增加的道具。

4-3

山犀牛大妈是管理池塘水质量的。她跑来告诉斯塔菲，今天的水质有点发紫，想让你去看一下。

新出现的一种小方土平台会自动下落，必须快速通过。池塘中的大嘴墨鱼很不安分，时不时会吐出些挡路的水波，前进时要看准时机。关底的毒水流小心不要碰到，分别攻击3个池水净化机，把脏东西抖出来，毒水也随之消失了。

4-4



原来池水的污染问题是刺河豚搞的鬼。本关出现了新的坐骑、打呼噜的飞天猪。十字键控制小猪直升机的移动方向，B 是发射胡萝卜导弹。

BOOS 4 刺河豚

全身是刺的刺河豚可不好对付，没有下手机会之前还是一直躲着吧。它的攻击方式是天上掉下的落石和发射水流推动斯塔菲去撞一排小刺鱼。当它开始变色时就要做好准备了，一但它失去了刺的保护，立刻冲上去给予反击。

5-1

看管寺院的判官鱼把自己的球给丢了，心一横就这么挡在了路上，可怜了他手下的小厮，被当成了出气的靶子。没办法，三人决定帮它找一找。

本关要注意的是新出现的限时门。触动了绳子机关之后，就要立刻向门边冲。如果赶不在背景墙上的忍者之前到达，他就会发动激光把门关闭。会自动落下的虎头闸有时也可以当电梯来利用。出水高跳在流程中的作用很大。



5-2

寺院里来了个神秘的男人，说要找斯塔菲三人组，原来是英俊的阿米国王子。王子告诉斯塔蓓，在寺院深处有一朵神奇的花，可以让人获得新的能力。斯塔菲看到他们两个那么亲热，一气之下就跑了。斯塔蓓独自向寺院深处走去。

本关的地形比较奇特，一阁一阁都是分开的小房间，中央的开关可以让房间整个旋转，作为出口的小孔也随之改变位置。地图在这里非常重要，左上的房间里可以得到增加HP 上限的道具。寺院最深处的那朵花会射出神气的射线，在射线范围内持续照射超过 10 秒就能获得新能力。

5-3

虽然找到了神奇的花，但阿米王子手下的两个忍者还是对三人的能力心存怀疑，想考验考验他们。

本关开始可以使用新的SP 能力了，幸运金币要是灵活运用的话可以赚很多钱呢。两个忍者（应该说是“忍猫”）会放出雾气干扰

视线，按照箭头提示分别抓到他们 3 次就能通过审核啦。



5-4

大魔王又派出了新的手下，这次是有着妖艳外表的琵琶鱼。临走时，独眼忍猫教会了斯卡蓓蹬墙跳的能力。

斯塔菲兄妹分别被困在了版面两边，扭动的假面蜈蚣可以通过攻击附近的面具拉直，便于使用蹬墙跳的能力。在兄妹的共同努力下，终把版面中央通路上所有的蜈蚣都拉直了，斯塔蓓一路跃到了最顶端，独自迎接琵琶鱼的挑战。

BOSS 5 琵琶鱼

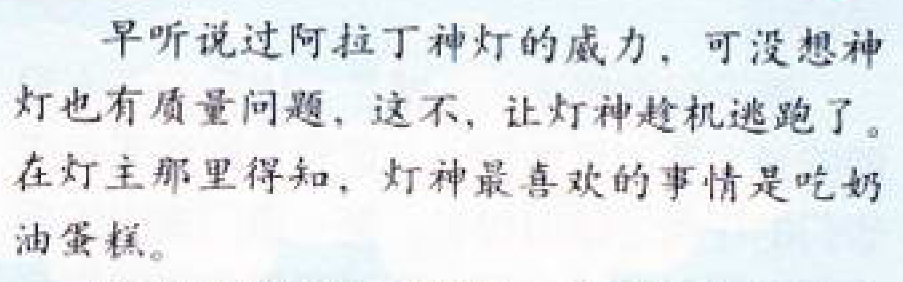
琵琶鱼果然妖艳，她的弱点竟然是甩出的飞吻，可惜对我们的公主没有效果。平时弹奏的音符是她主要的攻击方式。将飞吻击破后她会放出一浪一浪的乐谱波，这时只要蹬墙跳到版面上方就可以躲避，不必慌张。

6-1

来到了无尽的沙漠，三人又累又渴，走得头昏眼花，突然大贝看见前面路上有一个蓝色的冰激凌。简直是救命稻草，斯塔菲飞扑上去，却发现原来是一只蓝色的小蜜蜂。蜜蜂告诉大家，它掉了一盒防晒霜，再不找回来，就会被太阳烤干了。

关卡开始后一直向下走，来到一个机关前。当面板上两色指针重合的时候攻击，就能把上一个版面对应颜色的气球注满水。返回后攻击气球使其落下，就可以压坏出口上方的碎石板。注意一种火龙怪，它燃烧的时候是无敌的，攻击反而会去血，必须待其停下时才可攻击。

6-2



早听说过阿拉丁神灯的威力，可没想神灯也有质量问题，这不，让灯神趁机逃跑了。在灯主那里得知，灯神最喜欢的事情是吃奶油蛋糕。

新的坐骑安康鱼登场，在黑暗的水域中可全靠他头上的小灯照明。平台之间的魔毯踩上去就会慢慢下沉，直到消失，但如果不接触它则会慢慢上升。把关底的奶油蛋糕推到吊起的铁笼子边就能触发剧情，捕获灯神。

6-3

灯主为了表示感谢，告诉大家一个秘密——当红影星鱼美子小姐眼下就在沙漠拍外景。大贝和斯塔菲都是鱼美子的忠实Fans，怎么可肯错过这个好机会。

斯塔菲二段跳的能力闪亮出现了，有了这个能力，无论是爬平台还是躲避敌人都方便许多。本关主要是让玩家熟悉一下这个技能，版面内大多是复杂的高台。

6-4

没经过哥哥的允许，斯塔蓓就擅自跑去找一个猴子巫师算命。原来这个巫师也是大魔王的手下，一阵旋风过后，斯塔蓓和巫师都不见了。

火辣的太阳是本关最大的麻烦，如果不及时按下转换成黑夜的球形开关或是躲在阴凉的地方，太阳就会把你“烤”回起点处。但为了找回妹妹，晒点太阳又怕什么呢？

BOSS 6 巫师猴

巫师猴的攻击还是离不开太阳，不断扔进水里的大小太阳足够把斯塔菲烤熟了，途中召唤出的大沙暴可以通过攻击中央的沙柱化解。一轮攻击过后，猴子会拿出两个罐子，自己躲进其中的一个，随意变换位置后让玩家猜，如果猜中就能随心所欲地攻击了，罐子的数量随着BOSS血槽的减少还会不断增加，考验玩家眼力的时候到了。

7-1

来到了新的镇上，斯塔菲免不了四处看看，在好奇心的驱使下，他偷偷地摸了摸旅行商人的水晶球，谁知竟然被传送到了另一个地方，这可把斯塔蓓急哭了，要不是大贝拖住，她一定也跟着去了。



压住闸门的转换开关，让从天而降的辣椒掉进石像的嘴里。它喷出的火焰可以融化挡路的石头。一路来到吉他手所在的地方，当他弹出的

音符在三角铃中央位置时敲击，惊醒一旁睡着的鲸鱼。唤醒全部三色鲸鱼后，他们会帮你把挡住回去道路的石头搬开。



7-2

大力神的念珠被他手下的活佛弄丢了，神要帮忙，斯塔菲不得不帮。

碎石挡住了狭小的路口，这就需要斯塔蓓的新能力——贴地旋转。由于是熔岩地区，小心炽热的岩浆。途中锁住的门必须拨动另一处的开关才可以打开。

7-3

鲨鱼也会被别人欺负，有句俗话说得好，好汉架不住人多，黄鲨鱼军团丈着人员充足，专门欺负独行的鲨鱼，可这条定律在游戏里却不一定成立。难道不知道打抱不平是斯塔菲最喜欢干的事情吗?

斯塔菲的冲刺能力在本关得到了强化，使用这个技能攻击黄鲨鱼军团，消灭所有版面的黄鲨鱼后就算完成任务了。绿色水泡会拖慢人物速度，别碰上了。

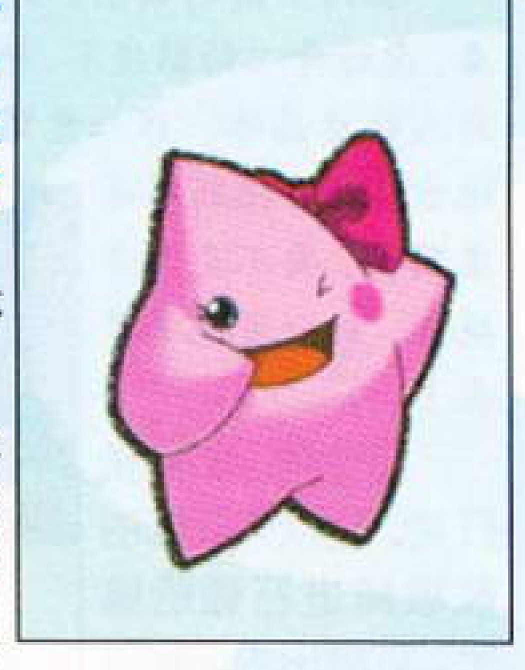
7-4

魔王胆子也忒大了，竟然敢在堂堂云之国王子眼皮底下抓走我们的可爱的阿米公主，斯塔菲一发威，天地都要抖一抖呢。

坐在潜水舱内的乌贼会喷出满屏的墨汁，阻碍玩家的视线，事先要看好地形，利用附近的石面具作伪装就能躲避。

BOSS 7 喷射兔子

喷射兔子会不停地扔下有毒化学药品和定时炸弹。二段跳跃后攻击就可以对她造成伤害。射出的高达铁拳虽然样子吓人，但很容易躲避，在地面不停奔跑就可以了。



8-1

水蛇的在路上看到了一个神秘的娃娃，想让大家帮忙调查一下，作为报酬，他教会了斯塔菲骑乘小猪的能力。

本关基本上是小猪的骑乘关卡。按L或R可以切换厨师猪或小洋猪，Y是攻击按扭，B可以恐吓机关。卷曲的毛毛虫只要攻击就能展开。一路跟踪娃娃，最后在版面上层捉到了她。

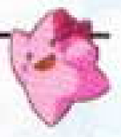




8-2

墨鱼大叔说他发现了一台很奇怪的机器，长了一排大眼睛，不知道是干什么用的，斯塔菲决定去看一看。

又是兄妹俩合作的关卡，斯塔菲学会了新的能力——向下冲撞，可以破坏钢筋岩石。开始后一直走到一个可以控制铁轨移动的地方，两人相互拨动十字开关，转换挡路钢筋的位置，就能够顺利通过。路上可以得到增加HP上限的道具。



8-3

英俊的王子再次登场，斯塔蓓的心都快跳了出来，王子脸上却布满了愁云，就在这个时候，天黑了……

小公主有了新的SP能力——无敌旋风，使用它可以通过针刺地带。如果SP不够就攻击黄色的花朵，它会吐出大量回复SP的道具，路上拿到的蜡烛除了照明，还能够烧毁挡路的木板，只是小心别碰到水了。最后用蜡烛点亮所有的烛台。



8-4

王子手下的卫兵把大魔王的巢穴给找了出来，眼下还有一个部下要对付，就是那只出谋划策的猫头鹰。

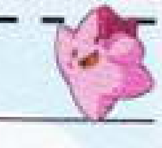
BOSS 8 猫头鹰王

很像横版射击游戏的一战，斯塔菲乘上飞天猪和猫头鹰对决。召唤出的狂沙可以用胡萝卜顶回去。BOSS招式不多，但绝对是最难对付的一个。



9-1

终于来到魔王的王城了，出现在三人眼前的是三道凶狠的门，一定要让斯塔菲完成他们的任务才可以过去。第一道门提出的要求是消灭所有的逃兵。游戏背景中的怪物会定时挥动斧头攻击，力量非常大，好在次数不是很多。



9-2

第二道门原来是个慈祥的老公公，可是他花白的大胡子被魔王抢走了，显得非常可怕。

路上飘落的花会使斯塔菲混乱，画有花纹的墙壁要按照光线指示的路线前进。在某处通过墙壁后可以得到增加 HP 上限的道具。

9-3

下一道是老虎门，它为了实现自己的目的，竟然抓走了大贝。原来他们都是被魔王施了咒语才变成门的，幸亏阿米公主亲自送来了新的 SP 能力。

利用斯塔菲的新技能，一口气熄灭所有的灯就行了，斯塔蓓在本关的主要作用是帮忙补充 SP。

9-4

BOOS 9 大魔王

大魔王的真面目竟然是条长长的蛇。比起前面的战斗来，这一战实在是太简单了。BOSS的攻击方式是从嘴里吐出的各种东西，它长长的、带刺的身体对斯塔菲也是一种威胁。如果不小心被吞进肚子，不要紧，只要不停地用冲刺，打闹它的肚子，看它敢不敢不把你吐出来。

战胜了魔王，阿米王国又迎来了和平，宝石也回到了它该去的地方。阿米公主和阿米王子决定靠自己的力量来振兴他们的王国。看到他俩那么高兴的样子，斯塔菲和斯塔蓓也该回到自己的王国去了。在那里，丰盛的庆功宴在等着他们。“云之国万岁，斯塔菲王子万岁！”

二周目及其他要素

游戏通关后会问你是否需要保存，重读该档后就会回到最开始的小岛上。时隔一年，斯塔菲兄妹来到了阿米王国，再次掉落在了龙虾大爷的饭盆里。(－ －|||)

玩过前几作的玩家都知道，“《斯塔菲》系列”二周目的要素都是非常丰富的，不但可以自由进出任意关卡，而且每一关都会新出现两种宝物，要么是宝箱，要么是开门的卡片，藏在“！”标出的位置和原先打不开的蛇形门内。蛇形门需要对应的开门卡，里面是关卡的另一部分，同样充满了挑战，一些地方经常需要在两兄妹间切换，建议先把所有关卡中“！”标出的道具都拿完，然后再慢慢试验开门的卡片。

全开门卡片对应表

第一章	第二章	第三章	第四章	第五章
蜡烛	小鬼	米饭、小鱼	烟花、水桶、水滴	扇子、风铃
鸡蛋	草莓、蛋糕	斯塔菲、斯塔蓓	圣诞老人	记事本、铅笔、橡皮
橡皮	水滴、洒水壶	水滴、鲜花	麋鹿	冰、草莓
米饭、核桃	煎锅	大贝	茶壶、茶杯、饼干	核桃

第六章	第七章	第八章	第九章
伞	铅笔、记事本	烟花、扇子、风铃	圣诞老人、麋鹿、礼物
花盆、鲜花、洒水壶	茶壶、茶杯	扫帚、小鬼、饼干	雨鞋、雪花
小鱼、鱼杆、水桶 3	斯塔菲、斯塔蓓、大贝	花盆	蛋糕、蜡烛、礼物
鸡蛋、平底锅	雨伞、雨鞋	冰、雪花	抹布、扫帚、水桶

搜集齐全部36张开门卡片之后，来到最终BOSS处，原来它的实力还没有真正体现出来。再次挑战的过程中，它会增加另外两种形态，实力非常恐怖，还是留给达人玩家挑战吧。

另外，游戏中斯塔菲还有个家，最开始只是个石头的洞窟，可以通过点击小猪储蓄罐来升级，需要花费大量的星币，第一次是5000元，第二次则是最大上限9999元。升级之后家中所有的家具都会提升一个档次，不过代价就大了。如果钱不够的话可以去玩小游戏玫瑰花车，这个游戏在二周目可以反复玩，只要多加练习，一轮下来经常可以获得将近1000左右的星币，是赚钱的好途径。在家中还可以观看以前的剧情动画、欣赏游戏中的音乐，不过前提是需要找到相应的宝箱。

文 御影丽佳 编 LIKY

MOTHER3

Mother3

Mother3

◆Nintendo◆RPG◆2006年4月20日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

GBA

可能对于大多数国内玩家来说，《Mother》这个系列在头脑中根本就没有一个什么认识，但是该系列在很多日本玩家心目中拥有崇高的地位，以表现亲情为主题，结合现实与科幻的世界观，简单而又不失可爱的画风，再加上任天堂本社深厚的制作功底，这些都构成了该系列良好口碑的基础。现在，系列的最新作《Mother3》已经在GBA上登场，游戏保持了系列一贯的风格，更加入了不少搞笑的剧情和小细节，令人玩起来倍感有趣和轻松。如果你以前对这个系列并不了解，没关系，就从本作开始，进入"Mother"的世界吧！

游戏开始前要注意的几点

1.本作的操作还是一如既往的简单，A确定，B取消，方向键控制人物行动。

2.关于HP的回复。第一第三章用老爸和サルサ的时候，由于两人没有技能回复HP，所以尽量多打些敌人来获取一些HP回复的道具。

3.全灭后会回到最近的一个SAVE点，同时金钱减半，所以你如果钱花光了，就算全灭了也没什么损失。

4.关于复活。人死了就要靠复活道具或者技能复活，不是像某些游戏那样打完一仗就自动复活了。另外泡温泉也可以复活死去的同伴。

5.战斗要点。对于有些自己认为比较难对付的敌人，可以绕开。另外开战后多用各种异常状态攻击很重要，你会发现有些很强大的BOSS被降低了攻防后变得不堪一击。





流程攻略

序章

按照惯例，游戏开始后首先要设置游戏里各个同伴的名字。弟弟リュカ（流卡）、哥哥クラウス（库拉斯）、爸爸フリント（佛林德）、妈妈ヒナワ（希娜），给他们换个自己喜欢的名字吧。

剧情简介

一开始主角按照老妈的要求穿好了衣服，然后就高高兴兴地出来玩。四处转转，消灭了一个虫子后跟老妈回去吃晚饭。饭后天上出现了一个UFO，好像预示了什么事件要发生了。

流程

游戏开始之后先下楼，老妈叫主角穿衣服，穿好之后出门（选择はい），往家的东南方向走。然后会发生事件，主角看到一群龙，按方向+B键去撞龙。之后和库拉斯对话，出现游戏第一个BOSS オケラ。这个BOSS是给你适应操作的，毫无难度，狂按A键乱打就可以过关。



第1章 とむらいの夜

操作角色 佛林德

剧情简介

森林着火了，消防员请求老爸帮忙调查一下火灾的起因。老爸一口答应下来就出门去森林调查，到森林里发现了纵火犯，但是并没有抓住他。之后老爸救了被火围住的小孩子并把他送回旅馆。回到家里老爸发现妈妈和两个儿子不见了，收到妈妈发来的信之后老爸出门找妈妈，经过一段很长的路后，老爸终于找到了一家三口，可是妈妈为了保护两个儿子被蒙面人杀掉了。老爸悲痛欲绝，立刻暴走，拿着棍子见人就打。可怜的老爸被村民关进了监狱，这时宝贝儿子来救他，偷偷参加完妈妈的葬礼后，老爸开始了亡命天涯的复仇旅途。

流程

呆在家里不动会发生火灾的事件，这时トマス（托马斯）会出现，对话选择はい后他暂时加入但是没法操作。这时去小狗的窝，调查里面会得到武器"ぼうっきれ"。然后跟着地图的方向走（喷水池附近那个戴太阳镜的男人那里可以得到"タツマイリマップ"，按R键可以查看）。进入森林后和マイク（麦克）对话得到"このみクッキー"，可以拿三个。这里的小怪不是很强，小心应付即可。这里要注意的是走路的时候别走到火上，会扣HP的，森林西边有温泉，可以回复HP。在森林北部找到ライタ（莱塔），对话后拿到"ライタのカクザイ"。然后往小屋方向走，和三只ひつけむし战斗。普通攻击即可，没血就吃药。之后调查门，然后按B撞开门进去，楼梯上和トビマウス战斗，没什么难的，普通攻击就行了。之后上到二楼，B键撞开木头保护フエル（菲儿），对话后一起回到主角家。

睡一觉之后出门和イサク（伊萨克）对话（这人家里有无限的消毒药，可以去拿一点）。之后回到自己家和トリ对话。然后发生事件，ボニー（波尼）加入。先往北走，之后从刚才被火挡住的那条路往西走。接着往北走，和ブロンソン对话后和ウエス（维斯）对话，ダスター（达斯塔）加入。一直往北走，可以得到"ふくのきれはし"。再往北和BOSSかいぞうカリブー战斗。这个BOSS难度很大，HP大概有500，在蒸汽之后会使用全体伤害40HP的攻击，应对方法就是算好了这一回合选择防

御，之后慢慢磨吧。调查BOSS刚才的地方得到"ブタじるしノート"。往北走看到一个UFO，然后回来和ヨーネル对话后往右走，发现流卡和库拉斯，对话后往上和ブロンソン汇合后回到タツマイリむら。

先调查两次门，出门后往北走到达ヒナワの墓。和アレック（阿雷克）对话后去ブロンソンの家得到"ドラゴのキバ"。这时阿雷克加入，和トカゲ对话后按照他的指示前进。到了河边，和右边的青蛙对话。过河后到了エオリア家和イオニア（伊奥尼亚）对话，然后去ドラゴ台地。在山洞最深处，和BOSS メカドラコ战斗。开战前用ドラゴのキバ，然后保持自己的HP一直在80以上。BOSS临死前会放出致命一击，要小心，BOSS的HP大概是730。



第2章 泥棒アドベンチャー

操作角色 达斯塔

剧情简介

本章介绍的是重要配角ダスター（达斯塔）大叔的小偷历险。大叔的目的就是去城堡里找到宝物，路上遇到了个神秘的女孩子クマトラ，她的目的也是城堡内的宝物，将女孩遗失的项链还给她后，クマトラ决定帮助大叔夺宝。经过很多机关后两个人终于成功了，但是中了埋伏掉进了下水道，幸好被一群热心的村民救起。



流程

首先去地下室搜刮道具。然后出门，先往西，再往北，见到一个奇怪的男人后接着往北走和ブッチ（布齐）见面。然后到北边的墓地和ゾンビマン战斗。胜利后继续往北，到了桥边发生事件，之后和老头一起回到小屋，进入屋子后调查，发现秘道。从秘道里出来后发现到了オソヘ城，和ニッポリート对话后去调查城墙右边那块颜色比较浅的墙，之后可以进入密室。使用ヒモヘビ从左边进去（右边是两个宝箱）。在4楼和BOSSパッションさん战斗。用"こわいおめん"降低他的攻击力后可轻松取胜。击败BOSS后在里面的屋子得到"けだかいタンつぼ"。然后从壁炉的地道里出去，回到自己家后和维斯对话，之后再去オソヘ城。在城门口与BOSSネンドじん，不断用さいみんふりこ、カベホチ打断他的行动就行，另外注意回复。胜利后去刚才得到"けだかいタンつぼ"的屋子里。途中クマトラ（库玛多拉）加入，要小心8楼的扫帚，不要调查，否则会被传送。到达最上面与オソヘビ战斗。维斯用"ダスターのくつした"，成功的话可以封住BOSS三回合行动，主角就一直普通攻击，库玛多拉负责回复，其他要注意的是BOSS有一招全员60伤害的攻击。战斗胜利后回到维斯家，往西走发生事件。



第3章 あやしい行商人

操作角色 萨儿萨

剧情简介

小猴三千里寻母记。突如其来的猪头人军团把小猴子サルサ（萨儿萨）的妈妈抓走了，而萨儿萨自己也被一个商人抓起来被迫卖艺。在オソヘ城遇到了第二章的两个主角ダスター和クマトラ。由于实在无法忍受商人的虐待，小猴子决定出逃，但是被商人带着同伙堵在了半路，这时，老爸フリント出现，帮助小猴子逃出了魔掌。

流程

左右选择"踊る"，下选择"笑う"，上选择"宙返り"。然后按照西、南、北的顺序走。之后和サボテンウルフ对话后和他战斗。ヨクバ（尤库巴）负责攻击即可轻松获胜。然后到那个粉红色的装置那里，传送到タツマイリ村。到达村子后先发生事件，从墓地出来后往南走，和カウンター对话。等到晚上，往屋子左边走发生事件，第二天按照尤库巴的指示跳舞（他怎么动你就跟着怎么动）。之后去墓地左边粉红色的箱子占卜，三个人全部完成后回到YADO和尤库巴对话后去オソヘ城。进入城中后发生事件，之后去右边的屋子拿到地图。之后回到有三个门的地方，从右边进入地下室。调查门左边的壁画，之后按左键跳舞，之后进到里面拉下机关就可以回YADO了。夜里去屋子的右上，库玛多拉、维斯加入，之后去西边的森林，在北出口会遇到ブタ战车，这个BOSS很简单，硬吃掉就行了。



第4章 チチブーの剧场

操作角色 流卡

剧情简介

一晃3年过去了，主角两兄弟也长大了。出门找到小狗后，二人一狗继续开始了他们的冒险旅程。兄弟俩决定去コーバ市的剧场看演出。先到火车站，发现火车已经开走了，只好步行前往コーバ市。但是到了之后这里狗不让进去，兄弟俩正在郁闷的时候クマトラ出现讲情，二人一狗才顺利进入コーバ市。但是进去之后又发现了一个严重的问题，剧场要门票的，而可怜的兄弟俩没钱，没办法只好带着小狗去工厂打工。经过一番折腾后两人拿到了报酬也顺利进入了剧场，看完表演后和クマトラ叙叙旧情，打败了一个BOSS后分手，第四章结束。

流程

开始哪里都不要去，站在镜子前面发生事件。之后出门和波尼对话，他加入。然后去墓地，找到老妈的墓之后和佛林德对话。之后去车站发生事件，从车站东边的屋子二楼得知火车全部停开，只好步行。进了山洞后注意收集宝箱，另外这里还有个温泉可以回复体力。过了山洞到达コーバ市。到了之后要去打工。先到洞里，把那个最慢的ネンドじん推到下面楼梯的左边后和ブタマスク对话，然后再把它推到屋子门口，重复三次。之后去城北面的ロープウェイ，会发生事件，看完演出后跟着ヨシコシ（尤希克希）到她房间，她会带你到一个迷宫。迷宫很简单，BOSSしっとにくるうベース、むせびなくギター、つつぬけドラム在最下面。这三个比较难打，注意多回复，最好按照むせびなくギター、つつぬけドラム、しっとにくるうベース的顺序来打。打败BOSS后来到DCMC乐屋，这里要和所有的人猜拳，之后达斯塔和库玛多拉加入，回到刚才看演出的剧场，第四章结束。

第5章 イカヅチの塔



剧情简介

两兄弟继续他们的冒险。在路上，两人无意中发现了以前藏有宝物的那个机器人，两人开始寻找机器人以获得一些妈妈的情报。途中遇到了以前的同伴，众人在一个工厂里发现了万恶的猪头人，为了给老妈报仇，兄弟二人不停地追赶机器人，而最后发现了第三章里虐待猴子的那个商人。恶贯满盈的商人最后终于因为踩到了香蕉皮而失足掉下摔死了，但是猪头人老大却坐直升机逃掉了。

流程

首先从小洞里来到ムラサキの森。然后要从无数的地洞里找到前进的路，正确的洞是最西南方向的那个，其他洞掉下去有道具拿，记得回收。通过地洞后向北走会发生事件，主角一行去追赶ネンドじん。追赶的过程中路过ネンドじんこうじょう，进入后发生剧情然后去ハイウェイ。到了ハイウェイ后往西走三个地图，会遇到BOSSコワモテブタマスク，使用道具DCMCパンフ可以轻松获胜。之后乘坐ポークビーン往北走，记得要在中途个停靠点充电，否则电力不足就会停车，这时就只能步行了。下车后一直往右走，从电梯上下来之后就会再次进行BOSS战。BOSSかなしきよせあつめ的防御不是很高，多用ライフアップβ回复配合连续打击就可以获胜。获胜后得到“ひかりのたまご”。之后主角一行被强制来到イカヅチタワー，在这里地图上标志有“↑”的地方会遇到BOSSコワモテブタマスク。这个BOSS没有什么要注意的地方，稳扎稳打就可以了。打完BOSS后一直往上走，途中流卡学会PKフラッシュ。最上面会遇到第五章最后一个BOSSジェネッタくん。非常难打的BOSS，攻击带有雷属性，所以最好先前在商店里购买一下雷抗性的装备，并且还要时刻保证自己队伍的HP在130以上，否则会顶不住BOSS的必杀（防御不能）。主要攻击手段为PKフリーズ。获胜之后继续往上走，发生剧情后本章结束。



第6章 ヒマワリの高原

操作角色：流卡

剧情简介

和同伴失散的リュカ找不到回家的路，和小狗合流后看到了自己妈妈的影子，他一路追过去结果却掉下了悬崖，不过幸好没摔死……

流程

非常短的一章。一直往左走就行了，途中发生事件，主角为了追赶希娜的幻影从悬崖掉了下来……第六章结束。





第7章 7つの針

操作角色 流卡 波尼

剧情简介

本章流程很长，但是剧情却很简单。一个老头子告诉主角们，要是想打倒蒙面人，阻止他们的阴谋，就要去世界各地找到7个“针”。然后主角们就开始寻找“针”的旅程。经过一番努力后，他们终于找齐了“针”，并且在最后的“针”所在的神殿与蒙面人狭路相逢，击败他后打开了神殿的封印，第七章结束。

流程

本章开始时主角在“オールドマンズ パラダイス”。和阿雷克对话后出门，之后波尼加入，然后在桥上与伊奥尼亚对话。之后坐桥下的船去伊奥尼亚的家。在伊奥尼亚家里和エオリア（爱欧丽亚）和伊奥尼亚对话后调查伊奥尼亚坐的地方，得到“エオリアのかたみ”。之后由地道来到オソヘ城的中间，在“针”的所在地触发剧情后，调查トランシーバー。和イオニア对话后从右边的屋子进地道，向キマイラ研究所出发，出城的时候发生剧情，从ニッポリート那里得到“からゆうきのバッヂ”。之后坐车到达コーバ车站后往西北走，到达キマイラ研究所。在入口和ブタマスク对话后进入研究所，一直往右走，从ロッカー（罗卡）那里取回ブタマスク之后上2楼。在2楼的最左边的标本室里可以找到サル，回到2楼地图画面后和BOSS ほぼメカライオン战斗，本场战斗很难获胜，不过就算失败也可以继续发展情节，所以没有必要和BOSS硬拼。此时开始随机出现红色的キマイラ，碰到了就GAME OVER，要小心。在1楼最左边的屋子的地下可以找到サル，之后去1楼中央控制室的垃圾箱那里调查，和アンドーナッツ（安东那）对话后到1楼最后边的屋子里触发剧情，萨儿萨加入，主角离开キマイラ研究所向冬来到ドリア（多丽亚）的家。在多丽亚的家中发生过剧情后回到研究所，和安东那对话后得到“ボンブキマイラ”，调查水池地下金色的针，流卡学会PKLOVE β，库玛多拉加入。打败一个很简单的小BOSSチューさん后往东走见到オケラ，对话后和他一起去オケラホール。到了之后和オケラ进行战斗，胜利之后得到“オケラのオトート”。之后去右下屋子里调查，回到リディア（莉迪亚）家。发生完对话事件后出门和BOSSてっきゅうメカゴリラ战斗。BOSS的弱点是雷，一开始用シールドα提高自己的防御，并且库玛多拉要使用オフェダウン来降低BOSS的攻击力，至少要保证己方是3个人是活着的状态，至于小狗，死了就算了。打完BOSS回到莉迪亚家得到“リディアのかたみ”。之后去タウマイリ，调查墓地里的瓶子进入地道去イカヅチタワー，之后步行去东边的いさんの街，进入右上的屋子强制战斗，对手是两个ブタマスクちゅうさ和一个こわがらせロボ，直接击倒こわがらせロボ就可以，其他两个完全无视。打败BOSS之后达斯塔加入（可以去其他屋子转转拿宝物），去北面的火山。调查温泉附近的墙壁后和达斯塔对话，之后去旁边的屋子调查里面的那封信得到“はげましのことば”，然后去火山的右边使用刚才得到的物品后进入洞里。洞里的石头按照下、右、下、上的顺序调查即可，继续前进就会遇到和ブタマスクしょうさx2战斗，获胜后继续前进遇到BOSSニューヨクバ。这个BOSS会使用各种异常状态攻击，非常讨厌，另外还有一招全员伤害130的强力必杀，流卡和库玛多拉利用ライフアップβ专心回复，其他两个人全力攻击。获胜后流卡学会了PKLOVE γ，并且得到“フリギアのかたみ”。回到どせいだに，在入口附近发生剧情，之后去右上的屋子里对话后去出口附近抓一只鸟，然后回右上的屋子触发剧情，往温泉进发。在温泉发生剧情后得到“ゆうきのバッヂ”，然后去タツマイリ村。在



海边调查那些印记，之后开始潜水，海里有很多有宝物的洞，可以无视，正确的前进方向是一直往南走。注意在海里潜水的时候是要消耗氧气的，氧气不足就会强制被送到起点（不会全灭），补给氧气的办法是调查海里的氧气补给装置。在南边遇到BOSSうずしおさま，这个BOSS很简单，注意他的全体攻击就OK了。之后来到タネヒネリ岛，要注意此时PP、HP全部都是0，道具全部丢失，赶快SAVE。睡了一觉后起来去吃蘑菇，发现自己的HP和PP又全部回复了。和佛林德对话后和BOSSぶきみなわらい战斗。这个BOSS的弱点是炎，但是只是用炎属性攻击的话效果并不是很好，建议还是使用一般的攻击。胜利后继续前进，到达ミクソリディア（米库森莉迪亚）的家。和米库森莉迪亚对话后取回丢失的道具，之后去米库森莉迪亚家右边的洞。进去之后会遇到BOSSけっかいトリオ。这个BOSS不能使用PSI进行攻击，一开始要拼命的降低他的防御，把他打到还剩800HP左右的时候他会狂暴（BOSS的HP大概是4800），并使用PKスターストーム，撑过三个回合即可胜利。胜利后得到“ミッシーのかたみ”和“おーいしいピクルス”，之后回到海边，再去タツマイリ。和帐篷边的阿雷克对话，之后去调查地图上发光的点。这些完成后通过テリの森去アウサケキ山卡。这里要操作小狗去调查那些发光的碎片，可以换到各种宝物。通过洞后到达伊奥尼亚的家，和伊奥尼亚对话后得到“じかんのみず”之后去左上的チュピチュピョイ神殿。这里有本章最后一个BOSSかめんのおとこ。这个BOSS实力很强，首先还是降他的防御，这次的主攻换成流卡，库玛多拉专心负责回复，另外保持全员的HP都在100以上，BOSS的HP大概5000。这里要注意了，如果你还有什么没有处理完的事情现在赶快回头去处理，这里的剧情触发之后就没法回头了，切记切记。在入口使用“じかんのみず”进去神殿，把里面的金针拔出来。库玛多拉学会PKスタースト一ム，流卡学会PKLOVEΩ。第七章结束，进入最终章。

第8章 なにもかも なにもかも

操作角色

库玛多拉	流卡
波尼	达斯塔

剧情简介

经过千难万险，主角到了蒙面人的老巢游乐园。为妈妈报仇，拯救世界的重任又一次落在了你的肩上，去打败BOSS吧……

流程

开始去ニューボークシティ，在车上要和司机对话，得到“シティマップ”。然后去映画馆，调查前面左侧的观众席，之后去ゲームセンター找人对话，进入下水道。到二楼找到小狗，和男人对话，得到“ヘコキムシのきおく”，之后从下水道回去，在出口遇到BOSSミラクルヨクバ，大概5500HP，降他的攻防可以比较轻松获胜（推荐等级至少47）。之后回到エンパイアボーキービル，到24层，在右边的房子里触发剧情，BOSSカパランチャー出现，这个BOSS毫无难度，随便打。底下就是一直往楼上走，中途打BOSS。这里只介绍各个BOSS的打法。



第一个BOSSNKサイボウグ，这个BOSS的攻击全是物理的，我方注意加盾就行了，HP大概7500，注意他会给自己修理，一次回复580HP。第二个BOSS是10个ボーキー，单体的HP大概是900，杀掉5个后会不停地召唤同伴，打掉8个之后过关，记住要集中火力。第三个BOSSボーキー老大……这个比较难对付，因为它其实是最终BOSS，开战前所有异常状态魔法都要对它使用，之后慢慢磨，打了它大概6000HP之后就要注意它的狂暴了，会秒杀人的，这时以回复为前提进行战斗，打掉它7000HP的时候会触发剧情，然后再撑两个回合就过关了。接下来就是最终BOSSかめんのおとこ，这个BOSS不用攻击了，全力防御30回合，就可以过关看到结局了。

角色技能（PSI）一览表

流卡和库玛多拉

名称	消费PP	范围	流卡LV	库玛多拉LV	效果
ライフアップα	5	单体	剧情	12	HP60回复
ライフアップβ	9	单体	17	31	HP120回复
ライフアップγ	16	单体	—	—	HP全回复
ライフアップΩ	28	全体	50	—	HP240回复
リフレッシュ	20	全体	58～61	—	每回合HP回复
ヒーリングα	4	单体	剧情	初期	回复一个异常状态
ヒーリングβ	8	单体	25	—	全异常状态回复
ヒーリングγ	18	单体	39	—	复活且全异常状态回复
ヒーリングΩ	30	全体	56	—	全异常状态回复
サイマグネッα	0	单体	—	27	吸收敌人2～8 PP
サイマグネットΩ	0	全体	—	46	吸收敌人2～8 PP
PKスターストーム	—	全体	—	剧情	敌全体陨石攻击
PKファイアーα	6	全体	—	初期	炎属性攻击
PKファイアーβ	12	全体	—	23	炎属性攻击
PKファイアーγ	20	全体	—	43	炎属性攻击
PKファイアーΩ	40	全体	—	53	炎属性攻击
PKフリーズα	5	单体	—	初期	冰属性攻击，附加冻结效果
PKフリーズβ	10	单体	—	28	冰属性攻击，附加冻结效果
PKフリーズγ	18	单体	—	38	冰属性攻击，附加冻结效果
PKフリーズΩ	28	全体	—	51	冰属性攻击，附加冻结效果
PKサンダーα	7	单体	—	12	随机对一个敌人进行雷属性攻击，PSI反射无效
PKサンダーβ	15	复数	—	32	随机对二个敌人进行雷属性攻击，PSI反射无效
PKサンダーγ	21	复数	—	50	随机对三个敌人进行雷属性攻击，PSI反射无效
PKサンダーΩ	32	复数	—	57	随机对四个敌人进行雷属性攻击，PSI反射无效
PKグラウンド	43	全体	—	60	敌全体地震攻击，PSI反射无效
PKLOVE α	10	全体	剧情	—	敌全体攻击
PKLOVE β	20	全体	剧情	—	敌全体攻击
PKLOVE γ	35	全体	剧情	—	敌全体攻击
PKLOVE Ω	50	全体	剧情	—	敌全体攻击
PKフラッシュ	12	全体	剧情	—	敌全体攻击
さいみんじゅつα	6	单体	—	21	睡眠
さいみんじゅつΩ	18	全体	—	35	睡眠
パラライシスα	8	单体	—	17	麻痹状态
パラライシスΩ	24	全体	—	29	麻痹状态
ブレインショックα	7	单体	—	—	奇怪状态
ブレインショックΩ	22	全体	—	47	奇怪状态
オフェダウンα	7	单体	—	初期	敌攻击下降，持续三回合
オフェダウンΩ	20	全体	—	37	敌攻击下降，持续三回合
ディフェダウンα	7	单体	—	19	敌攻击下降，持续三回合
ディフェダウンΩ	20	全体	—	40	敌攻击下降，持续三回合
シールドα	6	单体	22	—	物理伤害减半
シールドΩ	18	全体	35	—	物理伤害减半
カウンターα	12	单体	27	—	物理伤害反弹
カウンターΩ	28	全体	51	—	物理伤害反弹

サイコシールドα	8	单体	28	−	PSI 伤害减半
サイコシールドΩ	20	全体	45	−	PSI 伤害减半
サイコカウンターα	18	单体	33	−	PSI 攻击反射
サイコカウンターΩ	34	全体	53	−	PSI 攻击反射
オフエアップα	6	单体	14	−	攻击力上升，持续三回合
オフエアップΩ	18	全体	36	−	攻击力上升，持续三回合
ディフエアップα	6	单体	31	−	防御力上升，持续三回合
ディフエアップΩ	18	全体	31	−	防御力上升，持续三回合

达斯塔

名称	范围	习得场所和方法	效果
カベホチ	单体	初期	定住敌人
サイレンクワガタ	单体	第2章ウエス家地下	使敌人转身
けむりだま	单体	第2章ウエス家地下	使得敌人进入なみだ状态
さいみんふりこ	单体	第2章ウエス家地下	使得敌人睡眠
こわいおめん	单体	第2章ウエス家地下	敌攻击下降
くすぐりぼう	单体	第2章ウエス家地下	敌防御下降

波尼

名称	范围	习得场所和方法	效果
においをかぐ	单体	初期	敌单体分析

武器一览表

流卡和佛林德专用装备

名称	价格	效果	入手场所和方法
ぼうつきれ	10	攻+2	第1章自己家的狗屋
ライタのカクザイ	100	攻+6，速度−3	第1章テリのもり从莱塔那里得到
あたらしいカクザイ	150	攻+16，速度−4	箱：オリシモヤマ，ドラゴだいち
ましなぼう	500	攻+20	店：クラブチチブー
にぎりやすいぼう	100	攻+15	第4章リュカ初期装备
いいぼう	1500	攻+27	Drop：第4章ぶんちょうぼう。 店：第5章イカヅチタワー的自动贩卖机
とてもいいぼう	2000	攻+34	店：キマイラけんきゅうじょ的自动贩卖机
おもしろいぼう	2400	攻+40	店：第7章どせいだに
きはくのぼう	1800	攻+50	箱：けっかいトリオが居
たくみのぼう	3980	攻+62	店：アウサケキとうげ温泉
めいじんのぼう	4860	攻+75	店：第8章エンパイアポーキービル前的自动贩卖机
まぼろしのぼう	10	攻+90，HP・PP+10， IQ・速度+5	Drop：第7章ササエタマエ
ニセバット	20000	攻+30	店：第8章　ニューポークシティ映画馆
ホンモノのバット	−	攻+100，PP+50	箱：第8章最后BOSS前

库玛多拉专用装备

名称	价格	效果	入手场所和方法
てぶくろ	65	攻+9	初期装备
じょうぶなてぶくろ	300	攻+16	店：第5章カエリべのたき。 店：ネンドじんこうじょう的自动贩卖机
シャープなてぶくろ	65300	攻+23	箱：ハイウエイ
つよいてぶくろ	2690	攻+50	店：アウサケキとうげ温泉
マホーのてぶくろ	400	攻+30 PP+10	箱：ドリア家
ろくぶて	1200	攻+35	店：第7章どせいだに
こうかなてぶくろ	2360	攻+58	店：第8章　エンパイアポーキービル前的自动贩卖机
てんしのてぶくろ	860	攻+67	箱：第8章　エンパイアポーキービル前的自动贩卖机

まぼろしのてぶくろ	10	攻 +55 HP・PP+10 IQ+7 速度 +5	Drop：第 7 章 サルセ イウチ
ニセフライパン	18000	攻 +26	店：第 8 章ニューポークシティ映画馆

达斯塔专用装备

名称	价格	效果	入手场所和方法
いつものくつ	15	攻 +6	初期装备
じょうぶなくつ	85	攻 +12	箱：2 章オソヘじょう
するどいくつ	480	攻 +17	店：第 5 章カエリベのたき，ネンドじんこうじょう的自动贩卖机
さいこうのくつ	1000	攻 +82	箱：第 8 章 エンパイアポーキービル
まぼろしのくつ	0	攻 +40，HP+15，IQ+5，速度 +7	第 5 章オソヘじょう的事件
いいくつ	3520	攻 +70，速度 +5	第 8 章 エンパイアポーキービル前自动贩卖机
ゴムながぐつ	1360	攻 +25，雷耐性	店：イカヅチタワー
はだしのくつ	1520	攻 +38，IQ+5	店：第 7 章どせいだに
すべらないくつ	3660	攻 +58	店：アウサケキとうげ温泉

波尼专用装备

名称	价格	效果	入手场所和方法
イヌのぶき	900	攻 +15	箱：第 8 章エンパイアポーキービル

共通装备

名称	价格	效果	入手场所和方法
てごろなヨーヨー	650	攻 +20	店：5 章ハイウェイ P 地区
ともだちのヨーヨー	1000	攻 +30，速度 +5	第 5 章イカヅチの塔キングP 地区（2 次调查）
DCMC バンフ	100	攻 +8	店：クラブ・チチブー
チクチクするぶき	3240	攻 +47	店：7 章ミクソリディア家

身体防具一览表

全员装备可能

名称	价格	效果	流卡	库玛多拉	库拉斯	波尼	入手场所
ミニミニおまもり	15	防 +2	○	○	○	○	箱：テリのもり
ノミのおまもり	350	防 +5	○	○	○	○	1～3 章トマスのバザー箱：オソヘじょう Drop：3 章オオアリジゴク
力のおまもり	75	防 +7	○	○	○	○	Drop：3 章ネバネバール
ハエのおまもり	350	防 +10	○	○	○	○	店：ネンドじんこうじょう的自动贩卖机
チャボのおまもり	540	防 +15	○	○	○	○	店：7 章リディアの家门前
サンダーペンダント	1500	防 +15，雷耐性	○	○	○	○	店：7 章どせいだに
こおりのペンダント	1500	防 +15，冰耐性	○	○	○	○	店：7 章どせいだに
ほのおのペンダント	1500	防 +15，炎耐性	○	○	○	○	店：7 章どせいだに
はねのおまもり	1280	防 +18	○	○	○	○	店：7 章ミクソリディアの家门前
かるいしのおまもり	1540	防 +23	○	○	○	○	7 章店：アウサケキとうげ温泉
ずっしりのおまもり	1820	防 +26	○	○	○	○	店：8 章エンパイアポーキービル前的自动贩卖机
ドスンのおまもり	1800	防 +30，全属性耐性	○	○	○	○	Drop：8 章カバランチャー

流卡，库玛多拉，达斯塔装备可能

名称	价格	效果	流卡	库玛多拉	库拉斯	波尼	入手场所
こどものシャツ	100	防+7	○	○	○	×	店：4章タツマイリむら
ゴムガッパ	1200	防+8，雷耐性	○	○	○	×	店：5章イカヅチタワー的自动贩卖机
あったかセーター	1000	防+8，冰耐性	○	○	○	×	店：7章リディアの家门前
アロハコート	1600	防+8，炎耐性	○	○	○	×	店：7章タツマイリみら
てあみのセーター	30	防+8，每回合HP回复	○	○	○	×	箱：5章ハイウェ
DCMCシャツ	360	防+10，速度+1	○	○	○	×	店：4章クラブ

各角色专用装备

名称	价格	效果	流卡	库玛多拉	库拉斯	波尼	入手场所
よいこのシャツ	1000	防+17，IQ+10	○	×	×	×	箱：どせいだに
すっごいマント	2500	防+23，PP+30，炎雷冰耐性	○	×	×	×	Drop：ブタマスクたいさ
マホーのペンダント7	100	防+3，	×	○	×	×	2章クマトラ初期装备
おみやげワンピース	1400	防+13	×	○	×	×	店：5章ハイウェイ
めがみのビスチェ	2300	防+20，PP+20	×	○	×	×	箱：7章アウサケキとうげ洞窟内
DCMCパンツ	150	防+7，速度+5	×	×	○	×	4章ダスター初期装备
しろのくびわ	490	攻·防+10	×	×	×	○	初期装备
ちゃのくびわ	1600	攻·防+20	×	×	×	○	箱：ハイウエイ 店：5章イカヅチタワー的自动贩卖机
くろのくびわ	1080	攻·防+30	×	×	×	○	箱：7章どせいだに
だんだらのくびわ	1150	攻·防+40	×	×	×	○	箱：7章アウサケキとうげ洞窟内
あかのくびわ	2300	攻·防+50	×	×	×	○	箱：8章エンパイアポーキービル（トイレ区域）

头部防具一览表

名称	价格	效果	流卡	库玛多拉	库拉斯	波尼	入手场所
まっかなリボン	25	防+2	×	○	×	○	库玛多拉初期装备
ふつうのぼうし	50	防+3	○	×	×	○	佛林德初期装备
こどものぼうし	50	防+3	○	×	×	○	店：4章タツマイリむら
DCMCぼうし	200	防+7，速度+2	○	×	○	○	店：4章クラブ
まっさおなリボン	180	防+8	×	○	×	○	店：4章カエリべのたき。店：ネンドじんこうじょう的自动贩卖机
うしのぼうし	250	防+10	○	×	×	○	箱：5章イカヅチタワー

まつしろなリボン	520	防+12	×	○	×	○	店：リディア家门前
ワニのぼうし	740	防+20，ノミ防护	○	×	×	○	箱：7章タネヒネリじま
クマのぼうし	720	防+15	○	×	×	○	店：7章リディア的家门前
ぽえ～んなリボン	780	防+14，どわすれ防护	×	○	×	○	店：7章どせいだに
ようせいのリボン	680	防+18	×	○	×	○	箱：7章タネヒネリじま
すつごいかんむり	2000	防+20，PP+30	○	×	×	×	箱：7章かいていダンジョン
ラッコのぼうし	1640	防+25	○	×	×	○	店：7章アウサケキおんせん
てんしのリボン	1500	防+27，速度+3	×	○	×	○	店：8章ニューポークシティ映画馆
あかいぼうし	2000	防+30	○	×	×	○	店：8章ニューポークシティ映画馆
めがみのリボン	1150	防+32	×	○	×	○	Drop：8章あいたくてウォーカー

其他防具一览表

名称	价格	效果	流卡	库玛多拉	库拉斯	波尼	入手场所
やぎのうでわ	25	防+3	○	○	○	×	箱：1章テリのもり
みずがめのうでわ	50	防+5	○	○	○	×	箱：1章オリシモやま。箱：2章オソへじょう。箱：3章デスさばく
うおのうでわ	160	防+7	○	○	○	×	箱：3章オソへじょうちか。箱：4章テリのもり。店：4章タツマイリむら
DCMC リング	400	防+7，速度+5	○	○	○	×	店：4章クラブ
ひつじのうでわ	600	防+9	○	○	○	×	店：カエリべのたき。箱：5章ネンドじんこうじょう。店：ネンドじんこうじょう的自动贩卖机
うしのうでわ	1200	防+15	○	○	○	×	店：ハイウエイP地区
ふたごのうでわ	650	防+12，攻+10	○	×	×	×	箱：ハイウエイ
かにのうでわ	1400	防+20	○	○	○	×	箱：7章ゆきやま。店：リディア的家门前
ししのうでわ	1600	防+25	○	○	○	×	店：7章どせいだに
おとめのうでわ	900	防+26，PP+10	×	○	×	×	箱：7章的ダンジョン
てんびんのうでわ	2400	防+30	○	○	○	×	店：7章ミクソリディア的家前
さそりのうでわ	2800	防+35	○	○	○	×	店：8章エンパイアポーキービル前的自动贩卖机
いてのうでわ	1600	防+45	○	○	○	×	箱：8章エンパイアポーキービル
すつごいリング	2400	防+30，PP+30	○	×	×	×	箱：8章エンパイアポーキービル(トイレ区域)

火热秘技

NDS Contact

日版 | 游戏原名 Contact

◆初期练技能和拿到高级武器的方法

在游戏第三个岛上，挑战完第一个BOSS后，在村长右边的杂货店内可以接到救援任务。里面是两只初期根本打不过的怪物，不过利用游戏BUG，引他们到上一个版面的楼梯前，自己站在楼梯上就可以不伤血消灭它们。击败它们后有一定几率得到攻击＋27的斧头，附带20％破甲，在初期足够挥霍了。

◆最速赚钱方法

“等我有了钱，药水买一堆，人挡杀人，佛挡杀佛。”虽然游戏中杀怪所得的钱不少，但要想最速赚钱，还是要靠这个办法。在游戏的超市版面内，1楼一共有6个人，5个男的1个女的，除了那个女孩外，其他人杀死后会暴出一大堆武器和钱，全部卖掉吧，多到可以吓死你了。另外暴出的银行存折可以送给身边的女孩，能够提高好感度的哦。只是使用这个办法善恶值会大幅下降，如果想做好人，还是先把善恶值提到100再杀吧。

◆真正的上帝模式



美式游戏中都有所谓的上帝模式，即使自己变成无敌，以便虐杀敌人。利用本游戏的一个BUG，可以进入真正的“上帝模式”。具体方法就是在主角HP变为0的瞬间，马上打开菜单，使用道具增加一点HP后再退出菜单。这样不但敌人无法攻击你，你也无法攻击敌人，甚至不能说话。要是不幸变成了这个“上帝”，只好关机重来了。

PSP 新旧洛克人

日版 | 游戏原名 ロックマンロックマン



◆ロール的加入方法

登入本作的官网后进入下载选项，选择ロールだって负けないんだから就可以使用ロール了。

◆各关BOSS弱点大公开

关卡	BOSS	应对武器
雪山	冰人	ハイパーボム
溶矿炉	火人	アイススラッシャー
油田	油人	ファイヤーストーム
发电所	电人	オイルスライダー
时计台	时间人	サンダービーム
采石场	力人	タイムスロー
森林	回旋镖人	スーパーアーム
工事现场	炸弹人	ローリングカッター

NDS 死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运

日 版 | 游戏原名 死神BLEACH DS 苍天に驱ける运命

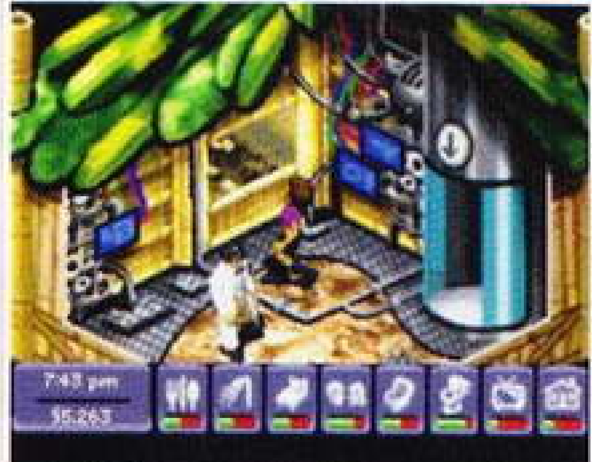


◆商店密码

人物	输入	效果
朽木ルキア	←、↓、X、A、↓、→、↑、↓	弹速UPLv4
黑崎一护	←、↓、↓、↑、↑、↓	弹速DownLv4
朽木白哉	L、↓、←、↑、A、↑	强制特殊移动Lv4
更木剑八	↓、←、↑、←、R、A、↑、X	强制ライン移动Lv4
阿散井恋次	←、↓、↑、X、→、→、↑、X	灵符强制使用Lv4

NDS 模拟人生 上流社会

美 版 | 游戏原名 The URBZ：Sims in the City





◆快速升技能：

在提升技能的时候如果觉得过于缓慢，可以连击A键来加速。

◆ Club Xzzle 进入法：

在进入Club Xzzle的时候，书写“bucket”后看门的就会让你进去了，而且只需要输入一次以后都可以自由进出。

◆ Gramma Hattie 的食谱：

与Gramma Hattie的关系达到最大值时，能得到Gramma Hattie的一本食谱。

◆打开隐藏地点：

地点	条件
Club Xizzle入口旁的垃圾桶	与Phoebe Twiddle关系值达到100%
监狱海报后的洞穴	与Detective Dan De Mann关系值达到100%
城市里消失的洞穴	与Ewan Watahmee的关系值达到100%
旧货店旁陈旧的校车	与Giuseppi Mezzoalto关系值达到100%
电影院小吃店门背后的放映室	与Theresa Bullhorn的关系值达到100%

PSP 洛克人 反乱猎人X

美 版 | 游戏原名 Mega Man Maverick Hunter X



游戏隐藏道具入手方法：

◆全部能量罐

角色	取得地点
风暴雄鹰	在最后一个移动平台上用机器人打爆三个红色箱子
毒刺变色龙	X得到手部装甲的版面右边的隐藏路内
喷射章鱼	风扇前方的紫色柱子上
隐身蟋蟀	X得到生命上限的版面

◆生命上限道具

角色	取得地点
火焰猛犸	X得到能量罐的版面
冷冻企鹅	使用机器人打爆第一个蜻蜓窝
装甲食蚁兽	X得到波动拳的版面
风暴雄鹰	X得到能量罐的版面屋顶左边
毒刺变色龙	在棒球机上等待片刻即可得到
喷射章鱼	X得到生命上限的版面
隐身蟋蟀	在电梯上使用钩状武器得到
闪光狒狒	X得到生命上限的版面





“锻炼你的大脑”的主题活动

提供：铭风

“《成人脑锻炼》系列”可说是NDS上最成功的作品之一了，其两作的销量皆超过了两百万。相比NDS，PSP上也有属于自己的“《脑锻炼》系列”游戏，那就是SEGA出品的《脑力锻炼 携带版》。游戏当然也是以各种智力问答来推测玩家的脑年龄。



最近，系列的第2作即将在5月25日推出了。同时SEGA还将在6月22日推出名为《索尼电脑科学研究所 茂木健一郎博士监修 给脑快感 轻松体验！》（名字也好长啊）的脑力锻炼游戏。为了提高民众的认知度，厂商特地在街头举办了以这两款“脑力锻炼”为主题的，名为“锻炼你的大脑”的活动。

主要的工作人员为SHOWGIRL和一名COS为“？男”的工作人员。路过的游客可以体验他们手中的这两款PSP游戏，利用图形记忆、数字计算等小游戏来测试自己的大脑年龄。同时如果你有PSP的话还可以当场下载这两款游戏的体验版。看来在日本，锻炼大脑即将成为全民活动啊。



▲在秋叶原中央大道设立的活动会场。



▲COS成“？男”的工作人员。



电影版《寂静岭》火热上映啦！

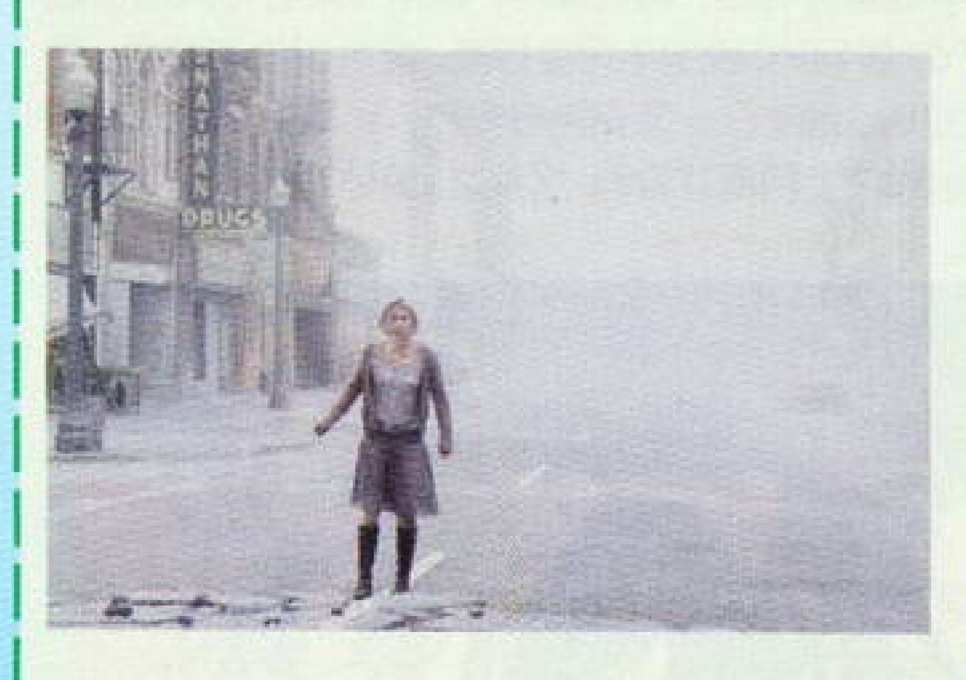
提供：软饼干

由Konami人气游戏所改编的同名恐怖电影《寂静岭》(Silent Hill)于2006年4月21日在全美盛大上映。上映仅三天便以2020万美元的票房成绩一举成为了北美电影票房冠军。本片是由法国导演克里斯托弗·甘斯（Christopher Gans）执导，片中罗丝（拉达·米切尔饰）的女儿莎朗（苏瑞·谢尔登饰）身患怪病，医生们都建议将莎朗送到特殊病院看护，不过做母亲的罗丝无法接受这样残酷的事实。于是，她决定瞒着丈夫哈瑞（西恩·宾饰），带着女儿去探访一神秘巫医，却意外地来到一个位于西弗吉尼亚的湖边小镇“寂静岭（Silent Hill)”。随着女儿的突然消失，罗丝才明白自己来到的是一个终年被迷雾笼罩的小镇，这里是邪恶女巫创建的精神世界，充满了各种诡异的怪物，而失踪的莎朗成了这场生死游戏的谜点。罗丝与前来支援的女警西比尔一起结伴在这个充满恐怖和诡异的小镇里搜寻着女儿的下落。随着调查深入，她们逐渐领悟了这个诡异世界的游戏规则，她们必须抢在邪恶女巫达到某种目的之前救出莎朗，他们到底能成功么……

以上便是影片的剧情简介，可以看出影片以《寂静岭》初代为故事背景，与游戏所不同的地方是男主角变成了女主角，原来游戏中的爸爸找女儿在电影中变成了妈妈找女儿，不过性质还是一样的。随着这部电影的上市，《寂静岭》相关游戏也将火热出炉，除了之前所公开的PSP版《寂静岭 体验》(Silent Hill Experience)的互动式数字漫画作品以外，在PSP平台上还将有一款正统的《寂静岭》游戏作品，而这款游戏很可能是初代《寂静岭》的移植版。不过Konami公司对此还没有任何表态，期待今年5月的美国E3游戏展中能找到答案。

游戏与电影，这两种娱乐方式的相辅相成也慢慢呈现出一种流行趋势，比如去年年末的大片《金刚》。软饼干自己作为一个游戏玩家，同时也比较喜欢看电影。要是有同名游戏改编的电影面世，不管别人评价怎么样，还是会去电影院一睹为快。不过惟一比较遗憾的是，不是每一部游戏改编的电影都会在国内上映，类似《寂静岭》的这样的片子，我估计国内是不大会引进的，大家还是等上一段时间买影碟来过过瘾吧！最后附上电影的官方网站：http://www.sonypictures.com/movies/silenthill/，感兴趣的玩家可以去瞧一瞧。

下面是影片剧照，是不是和游戏中的气氛很像啊？











PSP游戏《甜蜜乐园（Sweet Paradise）》发售见面会　提供：胧月

就在我们享受"五·一"长假前，PSP的一款美少女悄然发售，这就是以人气偶像组合"Sweet☆Kiss"为主角的PSP版影像游戏《甜蜜乐园》。提到"Sweet☆Kiss"三位成员中的入江纱绫，经常在网络上闲逛的朋友应该不会陌生。早在几年前就以其低龄成熟美少女的写真照在各大BBS走红的她，目前也是该偶像组合的主唱之一了。只不过现在的入江纱绫看上去发福得有些厉害……





在29日的见面会上，三位可爱的女孩各自讲了一些制作过程中的花絮。由于本作是属于实拍恋爱AVG，所以她们期间在水池、沙滩、饭店等多出进行了拍摄工作。最受她们喜爱的拍摄场所似乎是水池了，尤其是纱绫小姐特别喜欢刺激的冲浪。而该组合的另一名成员留奈则非常喜欢和猴子一同嬉戏，坦言把香蕉丢给猴子时的那种兴奋劲实在是太开心了。

当有人对第三名成员杰西卡提问道"你希望玩家在什么样的日子玩这款游戏"时，杰西卡说："要说约会的话，一般都是星期天。所以我希望购买游戏的玩家可以在周末游戏。"

该见面会之后又安排了以摄影道具为奖品的猜拳比赛、摄影会以及握手活动，最终在愉快的气氛中落下帷幕。

PSP版《秋之回忆》制作中？　提供：胧月

在Gal Game领域独树一帜的KID公司在国内玩家群里有着不错的口碑，而"《秋之回忆》系列"更可谓是KID公司旗下最具有影响力的作品了。其忠实的FANS里不乏高人，在没有官方技术的支持下，他们依然能够将PS2版《秋之回忆》新作中的素材导出，再将图片、音乐等素材导入自己制作的引擎，接着把汉化后的文本导入，就完成了PS2版到PC版的不完全移植。之所以说不完全，是因为PS2版中的某些特效，如雨丝等还不能完美实现。前不久，又有消息宣称，利用类似的方法同样可以完成PS2到PSP的不完全移植。鉴于目前PSP上目前并没有"《秋之回忆》系列"的足迹，是以很多FANS都盼望着该民间移植能早日完成。



▲这是官方为PSP准备的一张壁纸，内容则是3月底刚发售的《秋之回忆 从那以后 again》，下载地址为 http://www.kid-game.co.jp/again/download/again_wp04s.jpg。

充满乐趣的益智游戏——数独

提供：胧月

还记得今年3月23日发售的一款NDS游戏《数独》吗？无独有偶，4月27日，PSP的《数夫》也跟广大玩家见面了。这两款游戏的玩法实际上是一样的，那就是当今风靡全球的数字游戏——数独。关于数独的规则其实已经在《NDS专辑》的年鉴里有所介绍了，不过为了照顾一下没能买到专辑的玩家，在此重新介绍一下。

5			6		1	4		9
	6			9			8	
3		2			8	7		
9		5		8				7
	1		5		4		2	
8				7		3		6
		8	3			5		2
	7			4			1	
6		3	9		2			4

玩数独其实并不复杂，道具只要一张画有9×9方阵的纸和一支笔即可。如图所示，该方阵中已经错落地填上了一些个位数字，玩家需要做的就是根据这些数字把方阵的其他空格补完。数字的填写要求是，最终方阵的每一行每一列都要包含1～9这九个数字；同时，图中以粗线分开的3×3的小方阵里也必须包含1～9。听上去并不复杂，但略懂数学的玩家都知道这种幻方类游戏其实有着相当的难度，对想象力、逻辑能力、创造力和毅力都有很高的要求。有自信的玩家不妨先挑战一下这张来自《数夫》的方阵吧。

如果你觉得数独很对你的胃口，不妨尝试一下NDS和PSP平台上的两部作品，它们是掌机平台上脑力锻炼游戏中的佼佼者。而没有那个经济能力的玩家也不必沮丧，目前网络上也已经有不少在线数独游戏网站了。大家可以随便用google搜索“数独”即可，而为了方便，在此给大家直接提供一个站点，http://sudoku.17kao.com.cn/sudoku/jsp/main.htm。本站里有关于数独的众多介绍与技巧，同时只要点击左上“游戏选项”里的几项就可以开始游戏了，非常方便。

“《超级机器人大战》系列”诞生15周年纪念！

提供：胧月



4月22日，眼镜厂Banpresto为纪念本社著名S·RPG“《超级机器人大战》系列”诞生15周年，举办了名为“超级机器人15周年纪念‘钢之OG祭’”的活动。参加该活动的FANS由全国的FANS中抽选而出，盛况空前。

活动开幕，首先登场的是长年参与系列制作的三位著名声优——神谷明、三木真一郎和绿川光。配合大屏幕上的影像，三位声优对系列做了简单的回顾。而之后的内容则是契合活动的标题，围绕《机战》中的《OG》分支进行。其中的重头内容就是公布了PS2版《超级机器人大战OG原创世纪》将于年内发售的消息，这也是“《OG》系列”首次登陆家用机平台，而之前两作都是GBA的作品。

播放完大量的游戏宣传影像后，三木真一郎、置鲇龙太郎、冬马由美、绿川光、高桥美佳子、かかずゆみ以及衫田智和这六位出演《OG》主要角色的声优登场。其中绿川光还提到自己会在新作中扮演敌方的一个大众脸角色，希望玩家能够把他找出来。（笑）

游戏宣传完毕后，官方又公布决定制作《机战OG》动画版第二弹的消息。新作动画将以SRX小队作为主轴来发展故事，预定今年秋天上映。

活动即将结束时，按照惯例，水木一郎以及“JAM Project”的成员演唱了FANS熟悉的歌曲，如《我ニ敌ナシ》、《Skill》以及SRX小队的《钢の战神》。当然，新曲《Heart Of Steel》也让现场的气氛达到了高峰。









文 小豆子 编 LIKY

最近小豆子买了部Pocket PC掌上电脑，虽然配置老了点，但查查英语单词、写写日记什么的还是没有问题。其实任何东西、包括手机在内、够用就好、消费时一定要保持理智哦。

GPRS 联通的野望

当去年9月份有消息称联通会推出GPRS业务的时候，很多人都嗤之以鼻。联通的CDMA 1X网络已经非常成熟，再将GSM网络升级到GPRS实在有点多余。更何况06年是国内3G建设重要的一年，联通更应该将主要精力投入到3G中去。但事情最终还是让所有人大跌眼镜，其后无数的消息表明，联通的确开始建设GPRS。到今年4月份，上海联通GSM用户已经可以享受到GPRS数据服务。



▲手机GPRS上网？除了移动现在还可以选联通。

联通虽然有GSM和CDMA两张通讯网，但长久以来重心都放在CDMA上。CDMA的确代表了未来大势，目前联通的CDMA 1X网络可以在短时间内直接升级到CDMA 2000的3G网络。可以说CDMA网是联通咸鱼翻身的重要筹码。相反联通的GSM则一直受到冷遇，GSM用户不仅享受不到任何的数据业务，甚至信号质量也不如CDMA和移动GSM。虽然联通全力发展CDMA，可惜事不随人愿。到今年第一季度，联通GSM用户有9790万，CDMA用户却只有3363万。GSM用户是CDMA用户的3倍左右，GSM网络才是联通主要的收入来源。

年初，有关联通会被分拆的传言便流行开来。国内有四大运营商，但却不可能颁发四张3G牌照，拥有两张移动网络的联通被分拆似乎是顺理成章的事情。虽然现在没有任何消息证实传言是否真实，但联通也意识到这点。如果剥离GSM网络的话还好说，联通会升级CDMA，使其成为第一张覆盖全国的3G网络。但如果剥离CDMA网络，麻烦会多一些，联通的GSM本身就先天不足，如何平滑过渡到3G是个大问题。

从以上两方面考虑，联通将GSM升级为GPRS就合情合理了。一方面，GSM用户基数庞大，提供数据业务肯定能带来更多利润。另一方面，升级到2.5G的GPRS，可以在未来比较容易过渡到3G的WCDMA标准。

联通的GPRS服务，除了会提供WAP上网外，还会提供MMS多媒体短信以及JAVA游戏下载等业务。对于用户来说，多一个选择未尝不是好事。今年联通预备投入百亿元进行GSM网络的升级建设，现在还仅仅刚刚开始而已。



手机网游成为黑客新目标



网络游戏服务器安全很重要。随着手机网游的普及，黑客们又有了新的目标。4月下旬，摩帆数码的手机网游《屠魔》就遭遇了两次攻击。先是游戏官方网站遭到大量数据封包的攻击，玩家无法访问网站。其后，又有黑客进入游戏服务器修改数据，致使玩家无法正常登陆游戏。攻击导致服务器瘫痪长达12个小时。摩帆数码也正配合有关部门展开调查取证工作。

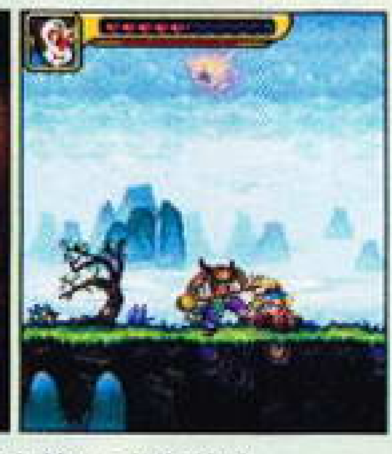
《神役世界》开始封杀作弊号



作弊是网络游戏永远的痛，现在这股歪风又吹到手机网游上来。最近《神役世界》运营商3G无限发布通告，封存11个用户号。这些用户号因为采用作弊手段而使游戏数据严重异常。3G无限表示为保证公平的游戏环境，对作弊玩家将毫不留情，而所封存帐号购买的游戏时间也不会退还。

热辣手机游戏快报

西游记			
厂商	重庆天极	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 V3 L6 L7／索尼爱立信 K503C K700C 等		
优点	充满中国古典特色		
缺点	流程过短		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		


厂商网站：http://www.imod.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

国人制作的单人过关游戏，主角自然是齐天大胜孙悟空。本作中的悟空形象来自于著名动画片《大闹天宫》，让人觉得十分亲切。游戏打斗有很强的节奏感，悟空将拿着金箍棒同白骨精、蜘蛛精等一干妖怪展开厮杀。游戏独有画面质量选择功能，如果手机配置较低，可以关闭部分特效确保运行流畅。

花木兰			
厂商	索乐软件	类型	RPG
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机／摩托罗拉C650 V180 V 220 E398 V80 V303 V501 等		
优点	原创背景音乐		
缺点	人物形象设计呆板		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		





厂商网站：http://www.socogame.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演

以木兰替父从军为背景的手机游戏。游戏有着丰富的剧情，从木兰离家开始，一直到衣锦还乡。游戏中任务众多，玩家可以自由选择。值得一提的是本作采用原创背景音乐，并加入长笛、古筝等音乐元素。战斗时玩家和敌人分列两边，除了普通攻击外还能使用法术。游戏画面设计细腻，充满中国古典味道。

PvP 移动乐园			
厂商	上海乐多	类型	网络休闲
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机／摩托罗拉E375 V800 V635／索尼爱立信K758C W810C 等		
优点	将成为横跨多个平台的休闲类游戏		
缺点	内置游戏种类少，过于简单		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		





厂商网站：http://www.pvp.cn

下载方式：移动手机访问 http://wap.pvp.cn 下载游戏

集游戏、交友、聊天、社区等于一体的网络游戏。用户可以玩到《泡泡龙》、《连连看》、《斗地主》等多款休闲游戏，并能通过网络和别人对战。游戏的聊天系统支持表情发送，并能够自定义头像。游戏社区和电脑社区一样有精华贴、置顶贴等功能。游戏目前还在免费公测阶段，以后还将提供 WinCE、Brew 等平台的程序。

幻想传说			
厂商	雅讯天地	类型	RPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V300 V600 E398／索尼爱立信 W550C K750C 等		
优点	侧重于剧情的 RPG 作品		
缺点	战斗背景画面单调		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		



厂商网站：http://www.easyhappy.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演

国人原创 RPG 游戏，和 Namco 的某名作无任何关系。游戏发生在艾伯兰大陆，艾克和马菲娜为了寻找珍贵的蓝金踏上冒险旅程。游戏着重于感情的刻画，爱情、亲情、友情等在其中都有体现。玩家可以在猎人同盟组织中获得各种任务，完成后获得奖励。游戏中的怪兽均有不同属性，属性相克是胜利关键。

文 LEVEEN 编 胧月



猎人集会所

猫人食堂是本作新增的要素之一，玩家可以在这里享受美味的料理以提升各种状态值，同时也有一定几率发动各种特技，对战斗的帮助很大哦．初期可以雇佣1只小猫，随着任务的不断完成，雇佣数最大上升到5只，各种高级食物也随之出现。同时，不断地烹饪会使得小猫们的料理水平提高，到9级的时候每次就有15种料理供大家选择。

由于食材的组合种类过多，不恰当的食材相之间互搭配还会导致状态值下降，正确的选择非常必要，下面就列出良性的食材搭配表和发动技能的解释表。

猫厨师数：1 费用：免费

效果	必要食材A	必要食材B
体力+10	ドテカボチャ	粉吹きチーズ
	顽固パン	粉吹きチーズ
	顽固パン	ドライマーガリン
体力+20	ドテカボチャ	オイルレーズン
	アンコー	オイルレーズン
	ふたごキノコ	オイルレーズン
耐力+25	ふたごキノコ	オンプウオ
	ふたごキノコ	くず肉
攻击力UP(小)	ホピ酒	くず肉
	ホピ酒	ポポ肉
防御力+5	ホピ酒	ハラワタ
	ホピ酒	ホタテチップ
	ホピ酒	オンプウオ

猫厨师数：2 费用：50z／次

效果	必要食材A	必要食材B
体力+10	七味ソーセージ	まだらネギ
	ヤングポテト	サイコロミート
体力+20	サイコロミート	七味ソーセージ
	サイコロミート	顽固パン
	サイコロミート	甘米虫
	七味ソーセージ	顽固パン
	七味ソーセージ	甘米虫
体力+10 耐力+25	顽固パン	ドライマーガリン
	顽固パン	熟成チーズ
	甘米虫	ドライマーガリン
	甘米虫	熟成チーズ
攻击力UP(小)	サイコロミート	スネークサーモン
	サイコロミート	ブリカブト
攻击力UP(小)	七味ソーセージ	スネークサーモン
	七味ソーセージ	ブリカブト
防御力+10	顽固パン	フルーツジャム
	顽固パン	オリーブペースト
	甘米虫	フルーツジャム
	甘米虫	オリーブペースト

猫厨师数：3 费用：100z／次

效果	必要食材A	必要食材B
体力+10	スイートマルシェ	ウォーミル麦
体力+20	ミートワゴン	ワイルドワンタン
体力+30	スネークサーモン	猛牛バター
	スネークサーモン	チリチーズ
	兜ガニ	猛牛バター
	兜ガニ	チリチーズ
	タコフエスタ	猛牛バター
	タコフエスタ	チリチーズ
耐力+25	西国パセリ	兜ガニ
	西国パセリ	スネークサーモン
	兜ガニ	タコフエスタ
	兜ガニ	スネークサーモン
体力+10 攻击力UP(小)	スネークサーモン	スパイスポップス
	兜ガニ	スパイスポップス
	タコフエスタ	スパイスポップス
攻击力UP(大)	ジャングルリブ	スパイスポップス
	ミートワゴン	スパイスポップス
	ワイルドワンタン	スパイスポップス
防御力+5	西国パセリ	猛牛バター
防御力+10	甘米虫	フルーツジャム
	ウォーミル麦	フルーツジャム

猫厨师数：4 费用：200z／次		
效果	必要食材 A	必要食材 B
体力 +30	ホワイトレバー	龙足
	ホワイトレバー	ワイルドワンタン
	ホワイトレバー	マトングレート
体力 +40	万能パイン	バニーズ酒
	サーロインエッグ	マトングレート
	サーロインエッグ	ホワイトレバー
耐力 +50	マスターベーグル	レアオニオン
	マスターベーグル	シーフードジャム
	龟の甲罗	女王エビ
	大王イカ	女王エビ
体力 +10 防御力 +5	ホワイトレバー	大王イカ
	ホワイトレバー	龟の甲罗
	ホワイトレバー	女王エビ
	マトングレート	龟の甲罗
耐力 +25 防御力 +5	マスターベーグル	大王イカ
	マスターベーグル	女王エビ
攻击力 UP(小) 防御力 +5	マスターベーグル	サーロインエッグ

猫厨师数：5 费用：400z／次		
效果	必要食材 A	必要食材 B
体力 +30	キングミート	キングターキー
体力 +50 攻击力 UP(大)	ブレスワイン	ドラゴンテール
	ブレスワイン	キングターキー
	ブレスワイン	ギガントミート
	ブレスワイン	龙头
体力 +50 耐力 +25	长寿ジャム	黄金米
体力 +50 耐力 +50	ロイヤルチーズ	ブレスワイン
耐力 +50 防御力 +5	长寿ジャム	フォアグラ

技能解释

特技名称	效果
ネコの火药术	小爆弹和大爆弹(含 G)的威力上升
ネコのはじかれ上手	武器弹刀时，斩味的下降速度减慢
ネコの吹奏术	各种笛损坏的几率减少
ネコの特殊攻击术	状态异常攻击(毒，麻痹，睡眠)的储蓄值上升
ネコの道具俭约术	铁镐和虫网损坏的几率减少
ネコの火事场力	体力在 10% 以下时，攻击力和防御力变为 1.5 倍(底力?)
ネコの射击术	通常弹威力上升
ネコの钝器殴打	使用弩敲击(○＋△)时威力为 5 倍
ネコの交涉术	与老爷爷交换道具时得到珍惜道具的几率上升，被黑猫偷走的东西容易找回
ネコの医疗术	药的使用效果上升(例：げどく草可以 100% 解毒)
ネコの调理术	使烧肉架的作用同高级烧肉架
ネコの采取术	采取的次数增多
ネコの逃走术	逃避飞龙时耐力的下降速度与平时奔跑时一样
ネコの投掷术	投掷武器的伤害变为 2 倍
ネコの体术(小)	做回避动作时耐力的消耗为正常情况下的 3/4
ネコの体术(大)	做回避动作时耐力的消耗为正常情况下的 1/2
ネコの防御术(小)	受到攻击时，有 1/8 的几率使得伤害下降 30%
ネコの防御术(大)	受到攻击时，有 1/4 的几率使得伤害下降 30%
ネコの解体术(小)	剥取的次数增加
ネコの解体术(大)	剥取的次数增加
ネコのカリスマ	与老爷爷的会话次数达到 6 次
ネコの搬运の超人	搬运时耐力的消耗速度下降
ネコの搬运の铁人	被飞虫碰到蛋也不会掉
ネコの调和术(小)	调和成功率 +5%
ネコの胆力	不会受到飞龙的惊吓
招き猫の幸运	讨伐完成后得到的报酬增多
招き猫の激运	同上

玩家在猫人食堂里用餐每满 10 次就会获赠食事票一张，而票的种类与雇佣的猫厨师数有关。

票名	猫厨师数
シルバーチケット	2 只
ゴールドチケット	3 只
プラチナチケット	4—5 只



文 ZinniaSun
编 LIKY

今年的E3大展马上就要到啦，不知道掌机平台又会有多少好游戏发布，不过小Z最最期待的还是就要发售的《新超级马里奥兄弟》，其他作品一概无视……至于GBA平台，连《机战OG》都开向PS2，估计能算得上大作的也只有号称120%的移植《最终幻想Ⅴ》、《最终幻想Ⅵ》两款作品了。不过好在多年积累的优秀作品众多，让我们手上仅有GBA也不会感到寂寞，所以呢，还是继续来看看小Z这次的栏目中为大家带来的两款推荐游戏吧！

Konami 疯狂赛车

Konami疯狂赛车
Konami Krazy Racers

◆Konami◆RAC◆2001年6月15日◆欧版
◆1～4人◆自带记忆功能◆32M◆14.99英镑
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

GBA

《马里奥赛车》的跟风作品小Z倒是玩过不少，像《古惑狼赛车》、《陆行鸟赛车》等等，算起来也有十几款，可惟一觉得比较中意的还要数这款GBA上的《Konami疯狂赛车》了。本作是随日版GBA主机首发的游戏，年代虽然久了点，但是还是很好玩的。游戏不但有很多新鲜之处的，而且从人物的角度看，Konami三位巨星们悉数登场，一展自己的赛车水平，让玩家们在回顾经典游戏的同时感受着各位主角为我们再一次带来的欢乐，这种全明星阵容也只有Konami、任天堂明星芸芸的大牌公司才做得起啊！闲话不多说，大家赶紧跟我过一把赛车瘾吧。

游戏操作	
方向键	方向盘控制，菜单选择
A键	油门。选择菜单时的确定
B键	刹车。选择菜单时的取消
L键	施放当前道具
R键	跳跃
Select	比赛中观察后方的情况
Start	暂停比赛

游戏背景

看了小Z上面的介绍，一定有人会问为什么Konami的巨星们会集体亮相赛车场吧！其实这其中可是有一番故事的（镜头拉远）·……话说某天在Konami的官方网站上出现了这样一封神秘的邀请函，它来自于宇宙中的一个疯狂世界，那里无论是大人还是儿童都疯狂地热爱着赛车运动，他们在那里将举行一场世界级的赛车盛会，希望Konami的巨星们可以参加。不用说结果了吧，德拉古拉、大盗五右卫门、忍者……我们的巨星们个个摩拳擦掌，一场激烈的赛车比赛即将开始！

菜单介绍

主菜单下有6个选项，分别是“驾照中心”，“比赛菜单”，“道具商店”，“新手课堂”，“退出”和“保存”。在第一次登陆新玩家时，“新手课堂”会有个“New”的标志，就是说第一次玩时需要阅读赛车的操纵方法，相信大家一定会和我一样把这里跳过的。在“驾照中心”，你可以接受考试获得更多赛道的行驶权，不过有个前提，你必须在“比赛菜单”中的“疯狂GP”模式下拿到冠军后才能开启对应等级的考核。看来要是想在这款游戏中打个Perfect可是要通过层层考验啊。在“道具商店”里，你可以买到许多心仪的道具，这些道具到了比赛时可以让你得心应手，大家可千万不要心疼钱啊，有时必要的投资是赚取更多奖金的关键！“比赛菜单”这



▲在“道具商店”里，你可以买到许多心仪的道具。

里为我们提供了各式各样的比赛模式，除了“疯狂GP”模式还有“时间模式”，“练习模式”，“小游戏”和“对战模式”。在选择一个模式后，就进入了选择赛车手的界面，各位还是赶紧选择自己的偶像主角吧。比赛大家应该都有所了解吧，目标当然就是争第一了，要充分利用道具，赛道上有很多金币，能多吃就多吃，要不等进了商店囊中羞涩的滋味可不好受啊！



▶Konami 的众多明星齐聚一堂。

道具介绍

道具的获得有两种方式，一开始身无分文的时候大家就只能在赛场上撞铃铛，能获得什么东东就只能靠运气了，反正小Z我从来就没有拿到什么好物品。如果你的运气也和小Z一样差，那就只能通过商店购买心仪的道具了。当然，小Z已经向店主打听好所有道具的情报，下面就偷偷告诉大家吧！

无敌：可以保护你不受其他赛车手的攻击，这可是安全冲刺的保证，50个金币的价格也算物有所值。

蓝色导弹：向正前方连续发射三发，这个道具需要赛车手调整赛车的行使方向来瞄准，在发射时适当摆动车头可以有散弹的效果，25个金币的价格也是可以接受的，让那些刚刚超过你的赛车手吃点苦头吧。

红色导弹：和蓝色导弹相比，红色导弹不仅仅是颜色上的差异，30个金币的开销为你带来的是百发百中的成效，不用瞄准可以省下不少心，把它发出去，剩下需要做的就是赶快趁着对手翻车之时超过他啦。

电池：外表是电池却可以放出力量十足的闪电，让其他的赛车手全部原地“休息”，80个金币值不值就看各位的需要了。

眼罩：戴上它不是蒙住你的眼睛，而是“蒙蔽”了其他赛车手的眼睛，短时间在敌人眼里的消失，可以让后面的追兵无法对自己发动攻击，关键时刻10个金币可以救你一命哦。

冰锥：身后挂冰锥，无人敢靠近！这就是冰锥的利害，让所有追你的赛车手望而生畏！一次10个金币，你就挂一个吧！

小猪：只花40个金币就能让你的对手们跑得像小猪一样“快”，相信没有人会不愿意吧！这个道具就可以让其他人赛车在一段时间内变成小猪，为你争取足够的超车时间。

铁锹：小Z之所以称它为铁锹，就因为它能挖陷阱，不过这个陷阱要是没有敌人中招的话，下一圈时自己就可就要小心了，千万别花了10个金币搬起石头砸自己的脚。

定时炸弹：15个金币买个定时炸弹，3秒钟后她会让你看到效果，所有经过爆炸范围的赛车手，嘿嘿，只能“小憩”一下了哦。



驾照的获得

在开始游戏时，我们拿的是“C本”，不过要想真正成为一名赛车手，要想体验所有难度的赛道，我们还需要“B本”、“A本”和“S本”，下面小Z就为大家介绍一下顶级驾照的取得过程。

B本（B Class License）

测试资格：获得“Krazy Cup”的第一名

考核内容一：在1'00"内跑完Poppin' Beach 1赛道。

考核内容二：在“Krazy Cup”中随机抽取赛道和电脑单挑，战胜电脑既可过关！

A本（A Class License）

测试资格：获得“Hyper Cup”和“Premium Cup”的第一名

考核内容一：在1'00"内跑完Magma Castle 1赛道，这可不是件容易的事，要想顺利过关，就要尽量躲开赛道中的各种干扰。

考核内容二：和取得B本是一样，这次是在“Hyper Cup”和“Premium Cup”中随机抽取赛道，战胜电脑，别无选择！

考核内容三：比起考核内容二，这次就不是单挑了，8部赛车同场竞争，只有拿第一才能拿到A本，在这个考核中，总觉得自己像是在玩“斗地主”——当然，地主就是我们啦。

S本（S Class License）

测试资格：获得“Champion Cup”的第一名

考核内容一：还是挑战时间，这次是Cyber Field 2赛道，2'20"时间。如果你觉得时间绰绰有余的话，那么就赶紧试一下吧。困难程度不亚于之前的任何一个考核。

考核内容二：这次是全部赛道随机抽取，毕竟是最高等级考试嘛，依旧是单挑，相信最后的胜利依旧是属于你的！

考核内容三：再当一次地主，再一次让电脑见识一下我们的利害吧！顶级赛车手的称号离我们已经不远了。

考核内容四：最后一项考核，当然也是最难的一项考核，难度可真的有点BT哦！Ganbare Dochu 2赛道1'00"内完成，此外，你还有7个对手，你要沿着赛道反开，而他们7个对手都是沿着赛道正着，时不时就是一场车祸，难度之大就不用小Z再描述了吧！要想拿到这个“S本”，小Z我送各位一句话：“Good Luck！”

青蛙过河 魔法国大冒险



青蛙过河 魔法国大冒险

フロッガ 魔法の国の大冒

◆Konami◆ACT◆2003年6月5日◆日版

◆1～4人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

GBA

由AIC工作室汉化的《青蛙过河 魔法国大冒险》是“《青蛙过河》系列”在GBA上的第三部作品，游戏比较容易上手，玩起来感觉也很休闲，舒服的画面、舒服的音乐，虽然我们的小青蛙任务艰巨，但还是可以让人在这款游戏中完全放松下来。游戏的剧情和很多冒险类游戏没什么区别，小青蛙凭借着自己的勇气协助正义一方战胜了黑暗魔法势力，既然是汉化版，我也就不多说了，各位就赶紧陪着掌上的这只小青蛙展开一次华丽的魔法国大冒险吧。

方向键	沿所按方向跳跃一格
A键	朝面向的方向跳跃两格
B键	朝面向的方向吐舌头，范围三个格，用来完成一定的操作
L键	向左转身
R键	向右转身
Start	调出菜单

主菜单中有“剧情模式”、“计时模式”、“一卡通信对战”和“多卡通信对战”四个选项。“计时模式”顾名思义，就是任选一个在剧情模式中已经打通的关卡，来挑战时间的极限，因此在第一次运行游戏时，“计时模式”是不可选的。“通信对战”可以进行多人联机游戏，里面收集的三个小游戏玩起来可是很有意思的哦！下面就详细为大家介绍一下小Z在通关“剧情模式”时遇到的问题，为大家扫清游戏的障碍吧！

丛林岛

选择“剧情模式”后，首先是一大段故事介绍，然后就来到了第一大关的第一小节——丛林岛之雨林河。第一次玩时屏幕中会有一些问号，踩上去后会告诉大家如何操作，有了我小Z的介绍，这些东西大家就尽管跳过吧。黑白相间的方格是存盘点，到了后面比较有难度的关卡时一定多多存盘哦！雨林河这关比较简单，大家可以尽量试着集齐四张卡片，集齐后屏幕右上角就会出现把钥匙，我们就可以打开“时空之门”了，里面是水滴的世界，抓紧时间尽量多吃水滴，运气好的话，吃满20个水滴加条命是不成问题的！不过以后的关卡中要是想收集齐四张卡片可绝非易事！如果真的到了后面难度比较大的关卡不能集齐四张卡片，倒也不会影响我们过关，只是会失去一些加命的机会。还有一点，地图的角落中经常会出现绿色的青蛙头图案，各位久经沙场的同志们一定不会放过吧。无论是水滴、卡片还是奖命，不必跳过去吃，三个方格范围内吐吐舌头就可以了。趟过了“雨林河”就来到了“弹簧岛”，弹簧岛里的弹簧可以帮助我们一次跳跃三个方格。跳跃对一小青蛙来说应该是小菜一碟，顺利过关不成问题。跳过了“弹簧岛”，我们就要见到第一个BOSS了——瞌睡火龙。我们的BOSS一直在睡，周围会有很多讨厌的鸟在试图吵醒他，我们要用舌头去打这些鸟，让他们闭嘴，要是瞌睡火龙真的被吵醒了，那后果是相当严重的，小青蛙就只能变成烤青蛙了。



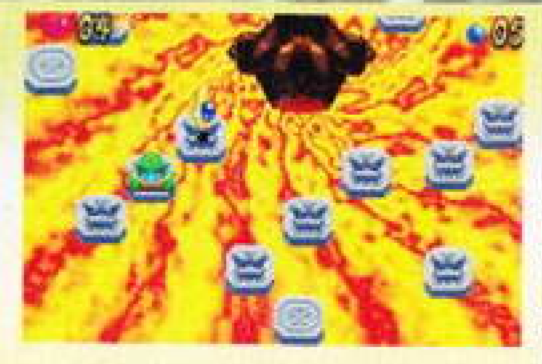
▲面对第一个BOSS——瞌睡火龙。

冰雪岛


▲用舌头把炸弹拖入坑中.

顺利地来到"冰雪岛"，先到的地方叫做雪山，这里有个必修的机关，当我们发现前方两格处有一个指向我们的红箭头时，吐吐舌头把他拽过来就能顺利跳过去，在以后的关卡中会多次碰到这样的机关。"冰山"、"雪峰"是无法阻挡我们挑战"冰雪巨人"的。其实称他为"炸弹巨人"应该更贴切，他会不停地扔出炸弹，我们的小青蛙要用舌头把炸弹拖入坑中，这里要注意一点，舌头的范围是三个方格，要充分利用这一点，否则就会把炸弹拖到我们自己身上了。顶住了"冰雪巨人"的三波进攻它就会乖乖认输了!

火焰岛


▲对付难缠的"火焰守卫"。

跳出"冰雪岛"就来到了"火焰岛"，这里是对我们跳跃的考验，经常会需要我们的小青蛙隔一格跳跃相对移动的方块，这里要多练习，因为在闯过"火山神殿"和"熔岩洞穴"后，把守"火焰岛"的"火焰守卫"就出现了。这里有很多的方格围绕着我们的BOSS，他会向上下左右四个方向喷火，我们只有不断地在方格间跳跃以躲避进攻才能最终战胜"火焰守卫"。

幽灵岛



来到"幽灵岛"就有些恐怖了，"修道士村"没什么可说多的，跳就是了。不过下一个"诅咒之城"就要靠些智力了，这里简直就是一个迷宫，要想在这关收集齐所有卡片，可是有难度的! 下面先介绍一下这个地方，这里有7个圆片，小Z我可是在这里蹦过来蹦过去才发现了其中的奥秘，原来我们需要按顺序依次踩踏每一个号码才能使圆片组成一座桥让我们顺利通过，顺序是：4365271。另外还有一个地方不得不提，小Z我在这里也费了不少周折，图中灰色的方格我一直不敢跳，可后来实在无路可走就大胆得跳了一下，结果……后来发现原来墙上有提示，白色的方格暗示了行走路线，顺利跳过就可以顺利见到BOSS了。本关的"黑暗之塔"也是有一定技术含量的。首先要躲避BOSS的进攻，在躲避一定次数后，图中会出现"魔法之石"，挂上之后BOSS就不会动了，跳着把它圈上就算成功攻击一次了，三次攻击之后就准备迎接最后一关吧!

机器岛


▶弹琴的BOSS。

最后一个岛叫做机器岛，里面都是一些失去了软件的硬件，闯过"新科学城"、"失控工厂"后就能挑战"短路机器"了，它会像弹电子琴一样弹出一段音乐，只要每次跟着它的旋律弹，直到它变身就离胜利不远了，变身后的BOSS更加疯狂地弹琴，我们就一直缠着它让他崩溃!

最终关


▲挑战最终BOSS要翻方格。

当我们闯过所有关卡之后，最后一关才真正出现，为了救我们的魔法师，我们需要挑战被邪恶魔法控制了的魔法师的弟弟，挑战规则比较复杂：图中有16个方格，其中有5种图案各3个共占去15个方格，另有一个方格下藏的就是邪恶魔法师。如果三次翻出的是同一种图案，就代表攻击一次，要是不同图案，我们的青蛙就会遭到最后翻出的方格图案所代表的属性的攻击，躲避完攻击就可以继续翻方格了。如果翻到了邪恶魔法师，他所在的一横行图案就会发生变化，不过前提是要先躲避魔法师的追击，被追击时最好的躲避方法就是绕大圈，千万别跑到中间的旋涡去，那样就一命呜呼了。不知道小Z我这里介绍的是否清楚，规则比较复杂，不过一上手就明白了，有点像PC上很早以前流行的游戏《连连看》。搞定这最后的一关，魔法世界最终恢复了平静，小青蛙也结束了这次冒险。

后记：

这次的"补完计划"居然做成了Konami游戏专题，汗……不过玩了《青蛙过河》后感觉还真是不错，不禁让小Z对该系列在GBA上的另外三款作品也心动不已，休息一下，还会有更多的小青蛙冒险等着我们哦! 不过剩下三款还是不要在栏目中介绍的好，否则"GBA游戏补完计划"又要变成"青蛙游戏补完计划"啦，大家如果喜欢这款作品就自己也试试其他三款，不过一定要赶在我们下辑节目前统统通关哦!

文 掌机王阳光学员 Nebel　编 马修



超级大战争——坦克乱弹（二）

上辑介绍了《超级大战争》中的中型坦克，这次为大家介绍的是游戏中的轻型坦克。和中型坦克相比，轻型坦克的火力、装甲较弱，但是机动性更强，更适合在地形复杂的环境下配合其他兵种作战。游戏中轻型坦克造价低廉，容易形成规模，而且对于轻装甲单位的攻击作用不容小视，从而是整个游戏中最常生产的单位之一。游戏中的轻型坦克，同样来自于现实，下面我们继续从现实中寻找它们的原形。

橙星——美国M2“布雷德里”步兵战车



其实，M2“布雷德里”步兵战车和橙星的中型坦克还真只是外表上相似，我们看看现实中的M2战车吧——于1983年初正式装备美国部队，载有一门25毫米口径的机炮、一挺7.62毫米机枪和一具“陶”式反坦克导弹发射架。M2可以水陆两用主要用于高速机动作战，以攻击和追击为主要形式。虽然战车载员7人，但是乘员很少下车战斗，主要还是依靠机炮和反坦克导弹作为攻击手段，25毫米炮在连续射击的情况下甚至打穿过前苏联坦克的装甲。而且M2的火力控制系统和侦察系统十分先进，可以为主战坦克指示目标。在海湾战争中，美军共动用了2200辆M2系列战车投入“沙漠军刀”行动，取得了不斐的战果。



蓝月——前苏联T-34中型坦克



1941年6月22日，苏联军队的一种新型坦克出现在白俄罗斯战场上。德国人发现自己的Ⅲ型坦克几乎根本抵抗不住这种坦克的攻击，无法与之抗衡，在之后的一系列战斗中节节败退，这就是二战中有名的“T-34危机”。T-34中型坦克是哈尔科夫共产国际工厂著名设计师科什金的呕血杰作，它的76.2毫米口径火炮（后期改装为85毫米火炮）攻击力强，较轻的体重和较少的油耗提高了T-34的机动性和持续作战能力。虽然它的装甲略显薄弱，但采用特殊斜面设计的车身可以弥补防御力的不足，连德军将

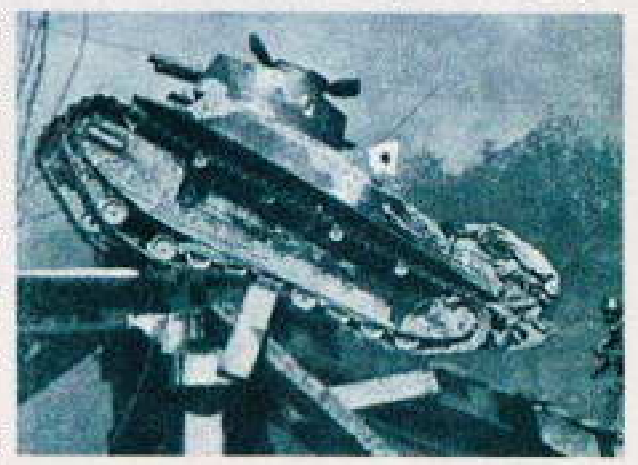


领也不得不承认T－34坦克的性能大大优于当时德军的任何一种坦克，以至于从此以后德国坦克的设计都带有T－34的影子。另外，T－34较为低廉的造价使它能够大量的生产，从1940到1945年，T－34一共生产了53000辆，远远超过所有德国坦克产量的总和，成为苏联卫国战争胜利的保证。即使在二战后，T－34还在苏联及东欧国家的军队中服役，它参加过朝鲜战争，越南战争，中东战争和安哥拉战争，甚至波黑战争中也出现过它的身影，当之无愧地成为“世界上装备数量最多的坦克”。

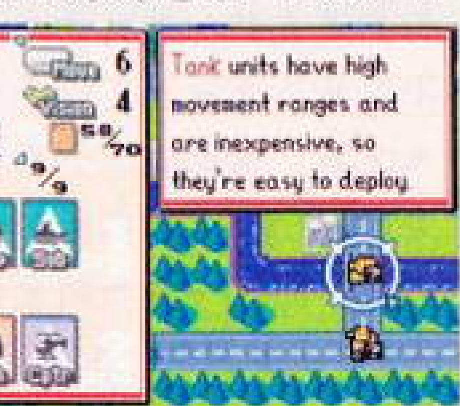
黄色彗星——日本“89式中战车”



相信不少玩家早就一眼认出黄色彗星坦克的原型了吧？即使叫不出名，在以前学校组织看的电影里也经常能看到。1929年，89式中型坦克在大阪兵工厂开始生产，它可以说二战中性能最差的坦克之一。它的主炮仅是一门35毫米口径的机关炮，配合一挺“歪把子”机枪。



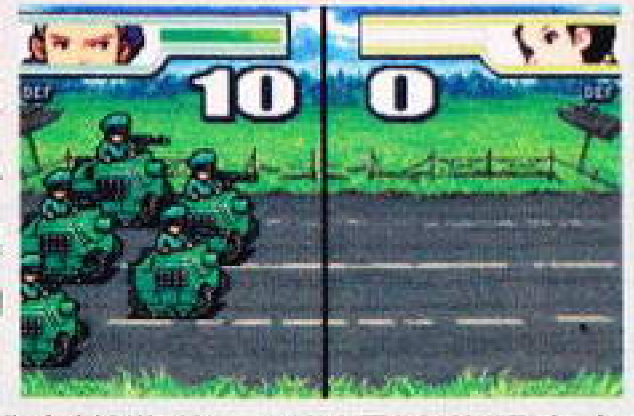
装甲也较为薄弱，而且车体连接处采用的是已经十分落后的铆接方法，更降低了整体的防御力。89式坦克的整体性能和一战时代的坦克没有什么区别，在与苏军坦克的实战中被证明存在诸多缺陷，所以很快被淘汰。甚至曾经有报道，在美军攻击菲律宾时，美军不足十辆的“谢尔曼”坦克与数十辆日军坦克展开战斗，结果美军坦克无一受损，日军坦克无一生还。不过这也是由日本当时的情况决定的。首先，作为岛国，物产不够丰富，钢铁产量供给不足，技术上也无法达到较高的水平；其次，日本坦克的作战地点大多是东亚、东南亚国家，这些国家几乎没有任何装甲部队，即使是性能较差的坦克也可以肆虐一时，虽然在中国战场被中国军队发挥机动性优势炸毁、缴获不少，但毕竟没有真正意义上的对手，日本自然也想不到去更新。



绿色地球——德国Sturmtiger“突击虎”自行重迫击炮



1942年秋的斯大林格勒保卫战中，苏联军队利用城市中建筑的复杂地形给德军造成了巨大的损失。德国人吸取教训，开始设计能够杀伤隐藏建筑中的敌人的车辆。1944年8月12日，以这个目的设计出的“突击虎”自行火炮参加了波兰境内镇压华沙起义的行动。突击虎重达65吨，机动性很差，越野最大时速仅有12千米/小时，不过它150毫米的装甲足以抵御很多攻击。突击虎的可怕之处在于它的火力系统，在设计构想初期，德国人原本要给突击虎装上210毫米口径的榴弹炮，但当时由于技术问题没有实现，可是在正式生产的时候，使用的却是380毫米口径的恐怖臼炮，弹药为射程4000～6000米的高爆火箭弹，这样口径的炮火足以一击摧毁任何目标，曾经有过一辆突击虎一发火箭弹就击毁了美军3辆“谢尔曼”坦克的记录，这样的攻击力让人叹为观止。每次出击，突击虎都可以携带14发这样的火箭弹，每枚重达350公斤，车体炮塔后面的架杆其实就是装卸弹药用的手动起重机。虽然有着如此凶猛的火力，可是突击虎的生产很困难，整个二战中一共只生产了18辆，而且出现时间太晚，已经无法左右整个战局了。不过如此笨重且生产困难的坦克，在游戏中却有着和其他轻型坦克同样低价格和高速度，不过火力也非常平庸了



……其实，游戏中借鉴的，不过是这些现实中坦克的外形而已。



解读口袋妖怪

文 PMGBA koflover
编 马修

从《口袋妖怪》最初的作品《红·绿》发售到现在，已经过了整整十年，但我们对GB平台那简陋的黑白画面依然记忆犹新，小智和皮卡丘仿佛是我们初识的挚友。十年时间可以造就一个英雄，同时也足以令曾经辉煌的英雄再度陷入沉寂，相比之下，十年来依然保持年轻和活力的《口袋妖怪》不能不说是一个奇迹。但即使如此，创造一系列销量记录、演绎了无数神话的《口袋妖怪》，在某些人眼中，依然不能和《DQ》、《FF》这种超大作相提并论，甚至更被当作时势造就的商业化产物。诚然这有一部分原因是不同派系的玩家的认知和理解所存在的不可避免的差异，就像RPG中毒者无法理解《超级马里奥》这种跳来跳去的小游戏有何乐趣可言，FPS狂人面对SLG中满屏幕密密麻麻的数字也不禁会哈欠连连那样，但更主要的因素笔者认为还是媒体大众对《口袋妖怪》认识的偏见。有趣的是，创造出《口袋妖怪》这样优秀品牌的任天堂，不仅没有获得赞誉，反被背上"游戏低龄化"的恶名长年来被口诛笔伐。笔者写此文的目的，一方面谨以一己之力来传达一些心声，为《口袋妖怪》"正名"，让世人看到《口袋妖怪》怪的真正面目；另一方面是出于对《口袋妖怪》十周年的纪念，也更是为了纪念广大矢志不渝钟情于《口袋妖怪》的忠实玩家。在开篇就如此絮絮叨叨实在不妥，但有些话如骨鲠在喉，不吐不快，希望这个栏目能给大家带来一些感触和共鸣。

博大精深的《口袋妖怪》所涵盖的范围太广，要对其做一个全方位的分析和解读，怕是对于资深的业界分析人士来说也不是一件容易的事情。笔者既没有明察秋毫的敏锐洞察力，也没有深入浅出的分析能力，只是一个普通的玩家，但在《口袋妖怪》这个老朋友身上投入了太多的感情，游戏过程中的喜怒哀乐和种种点滴感触就是得到的回报。我们尝试去归纳一些关键词来完成解读《口袋妖怪》这份无从下手的任务，也许正是这一个个关键词才成就了《口袋妖怪》的传奇。



包装
——从绿叶衬红花到自成一统

"包装"的含义是指商品在生产过程中用来包容或者承载产品的容器或者包扎物，它的特点就是没有实际使用价值，仅仅是商品的附庸。当商品失去使用价值时，包装也会被抛弃。虽然包装没有使用价值，但作用却不可被忽视，事实上包装是消费者是否选择购买商品的重要因素，我们一方面在嘲笑"买椟还珠"的无知，一方面也正在做相同的事情。在艺术作品，比如我们要谈到的游戏中，一样也需要包装，只不过游戏并非纯粹意义上的实物商品，所以其包装的意义也就更为抽象和广泛。我们姑且给游戏的包装下一个定义：对于游戏促销或者是展现艺术价值有所帮助的一切事物。简单来说，如果游戏是红花，那么包装就是绿叶，虽然我们观赏的是鲜花而并非绿叶，但离开了绿叶，鲜花也就不可能盛开。但注意包装并非单纯的广告，广告宣传仅仅是包装的其中一个手段而已，游戏包装的手段可以用"琳琅满目"来形容，从画龙点睛的广告

到五花八门的周边，从“标新立异”的限定版套装到美仑美奂的人设，实际都不过是包装的具体表现而已。当“买椟还珠”变成了一种时尚时，对于游戏来说，包装水平的高低似乎比起游戏制作水平更为重要。造成的恶果就是诸多金玉其外的游戏充斥市场，不仅使玩家对游戏的信任度大减，也导致整个日本游戏业的颓颓。但这并非包装的过错，反而更体现了包装在某种意义上的决定性作用。

说完了一些关于包装的题外话后我们再来看看《口袋妖怪》，其实它并非天生异禀，之所以能有如此成就，很大原因得益于其不遗余力的包装。虽然任天堂总被认为是业界保守的象征，但其实它很多方面都走在了业界最前面，称为是业界的先驱毫不为过。在包装方面，一贯低调的任天堂却是出奇地大手笔，甚至可以与金钱巨鳄微软一较高下。远的不说，仅从NDS主机及其软件的的种种宣传造势中就可见一斑，《口袋妖怪》也正是凭借全方位的包装才得以顺利加冕为百万大作的，虽然笔者意料到这会招致无数《口袋》拥趸的强烈反对，但它确实是不争的事实。

《口袋妖怪》无疑是一款伟大的作品，它可以说倾注了制作人田尻智数十年来的灵感与心血，从《口袋妖怪》的计划出台到首作正式发售，前后就经历了6年时光。《口袋妖怪》发售时，任天堂正处于青黄不接的危难时刻，SFC廉颇老矣，用来牵制次世代的VB几乎遭到全面失败，新主机N64面临软件匮乏的窘境，家用机市场完全是PS大行其道，而





GB这台过时的掌机几乎被人所淡忘，任天堂仅希望《口袋妖怪》能为GB带来一线生机，根本没想过让它去扮演任天堂的救世主。《口袋妖怪》寄托了田尻智的梦想，但也生不逢时，所以即使如此这样一款作品也没能取得预期的效果，首批出货不足12万份，苛刻的《Fami通》仅给予29分的评价，当时没有任何人会相信它日后会在业界掀起如此大的波澜。

尽管一上来就遭遇了当头一棒，但任天堂并没有气馁，首先坚持在《周刊少年》上连载漫画，接着又举行读者互动参与活动，奖品是可爱的PM喵喵（为了叙述方便，我们用PM来特指具体的一个个口袋妖怪），然后又针对小学馆的低龄读者发售了限定版《口袋妖怪 蓝》，至于各类周边玩具更是接踵而至，其目的只有一个，就是希望低龄玩家、也就是GB玩家的主要构成能够尽快被可爱的《口袋妖怪》所吸引，并接受收集交换这种人人互动的游戏方式。随着任天堂的不懈努力，当然也有游戏本身的品质支持，《口袋妖怪》终于迎来一线曙光——销售势头虽然不迅猛，但却一直没有中断，一款新的百万作品就这样悄然诞生了。《口袋妖怪》首作《红·绿》于1996年2月发售，但直到当年年底，销量排行榜上还有它的身影，和众多PS游戏一起跻身在前5名之列。《口袋妖怪 红·绿》最终销量为230万套，这是一个任天堂所期望但又是意料之外的数字，总之，如果没有包装，那么它的结局必然会是胎死腹中。

《口袋妖怪 红·绿》几经辗转，最终首战告捷，既给岌岌可危的任天堂带来宝贵的喘息之机，同时又引起了任天堂的深思：如何才能将这样一款作品品牌化？当时风靡的不仅有《口袋妖怪》，更著名的还有万代的电子宠物蛋，任天堂为了赶上这趟车，也发售了类似的便携玩具“《口袋妖怪》 皮卡丘”，这个小玩具现在自然是非常罕见，它的外观颜色和按键虽然酷似于GB，但明眼人一看就知道这是模仿电子宠物蛋的产物，两者玩法也是大同小异。可以说宠物蛋和《口袋妖怪》都是当年流行的一个潮流，就好像我国国内曾一度风靡的呼拉圈、跳舞毯等等，但是与数年磨一剑的《口袋妖怪》相比，宠物蛋其实只不过是灵机一动的产物，可在外界看来，两者本质是没有太大区别的。流行的东西势头固然迅猛，但消亡起来却比什么都快，口袋生父田尻智不希望自己的心血仅仅作为“随风而来，随风而逝”的流行物，任天堂也希望《口袋妖怪》成为一款不会被时代所淘汰的游戏品牌，就像自己旗下的《马里奥》、《塞尔达传说》那样，最终解决方案其实很明显，还是要在包装方面再接再厉。

1996年秋，《口袋妖怪》主题的卡片游戏Pokemon Trading Card Game（简称《TCG》）问世，不过这套卡片游戏却缺少一个系统完善的规则，游戏性、平衡性和卡片游戏王者万智牌完全不可同日而语，而且在日本以动漫改编的卡片游戏多如牛毛，这样一款没有特色的卡片游戏最多只不过是爱好者的收藏品而已。此外，《口袋妖怪》漫画的连载一直没有中断，虽说和一流漫画作品有着很大差距，但毕竟也积累了不少人气，将其搬上电视荧幕应该是一个不错的主意。于是田尻智再次披挂上阵，担当了动画的编剧和策划等一系列制作工作。动画的主角小智（サトシ）命名就来自于田尻智本人，而为了表达他对宫本茂的景仰与感激（宫本茂



曾对《口袋妖怪》进行一系列指点改进，比如对PM出现率的适当调整以及双版本发售），将小智的对手命名为小茂（シゲル）。和平庸的口袋卡片游戏不同，这款纯粹以商业化为动机的动画作品获得了巨大成功，许多观众为能有机会在电视上一睹PM憨态可掬的姿态而激动不已，情节中穿插的搞笑和说教成分也算是恰到好处，作为低龄动画来说已经是很不错了。后来发生了著名的癫痫病事件，虽然这使口袋动画一度遭到禁播，但其知名度不减反增。口袋动画的成功绝非偶然，和游戏本身一样，任天堂也投入了大量人力物力进行包装，不仅通过各种媒体途径大肆宣传，还邀请“JAM Project”的成员松本梨香为小智配音和演唱片头曲，没想到这从此也成为了松本梨香事业上的新高峰。口袋动画在声优方面阵容相当强大，即使是配角方面也由知名声优担当，如天皇级声优林原惠和三木真一郎分别为反派武藏和小次郎配音，两人的表现可以说是无可挑剔，再加上各种无厘头的搞笑戏份，使得武藏和小次郎受欢迎程度甚至超过了主角小智和皮卡丘。虽然说口袋动画情节老套庸俗，甚至可以用“弱智”来形容，但它却是最成功的动画之一，不仅动画中的人物角色深入人心，就连其中的台词也成为Otaku倒背如流的经典。火箭队三人组登场时的恶搞台词，相信不要说是《口袋》FANS，恐怕是对ACG稍有接触的人都是耳熟能详吧！作为包装的口袋动画就已获得如此人气，更不要说是《口袋妖怪》游戏本身了，很多从不玩游戏的电视观众也因此知道了这样一款游戏的存在，并在动画的影响下纷纷购入GB及《口袋妖怪》一亲芳泽。

纵观《口袋》的发家史，我们要将其概括为两个字的话，那肯定是“包装”。通过一系列全方位包装手段，《口袋妖怪》走入了千家万户，并在人们心中生根、发芽，这种包装的大手笔在整个游戏业中前无古人，恐怕也是后无来者的，所投入的人力物力根本不是一般的广告宣传所能望其项背的。《口袋妖怪》在日本根深蒂固后，雄心勃勃的任天堂决心把这款怪物软件打向北美。但任天堂深知仅凭借GB在北美日薄西山的现状，再加上《口袋妖怪》粗陋不堪的黑白画面，贸然出手的话一定会遭受惨败。于是任天堂事先做了一系列计划部署，内容自然还是和包装有关。北美第一款《口袋妖怪》作品的发售时间距日本首作发售日整整隔了两年半，但即使这样一款“古董”游戏，在北美也掀起了惊涛骇浪，最终两版本合计销量900万，令无数业界资深人士也目瞪口呆。这样辉煌的战绩对于任天堂来说其实也是意料之中，毕竟经过了长期的精心酝酿。首先，考虑到大多PM的名字过于日本本土化，对老美来说其发音如同呓语，不利于《口袋妖怪》的传播，于是在翻译工作方面制作人员煞费苦心，把PM的名称改成了有根有据、朗朗上口的英文名称。这个翻译难度可不是一般的英化所能想象的，为了让每一个PM都能成为日后的明星，在它们名称的翻译上力求“信、达、雅”，一个典型的例子如“皮皮（ピッピ）”，这在我们东方人看来似乎没什么，可西方人就会觉得这样单音节的重叠非常幼稚可笑，所以英文名改为了“Clefairy”——Clef（音符）和Fairy（精灵）的合成词，这样皮皮给人的感觉就如跳动的音符一般活泼的小精灵，其古灵精怪的形象就呼之欲出；其次，在游戏推出前，先打入北美的是羽翼丰满的口袋动画，全美的小观众很快的被其所吸引，皮卡丘及其一系列《口袋妖怪》形象迅速走红，甚至取代了如米老鼠、加菲猫这样的北美本土动画明星。好风凭借力，在动画上映20日后，《口袋妖怪 红·蓝》顺理成章地投入市场，无数小观众纷纷解囊，甚至一些大龄玩家也在自己弟弟妹妹的“怂恿”下禁不住跃跃欲试。最后，在北美任天堂的全力支持下，一个又一个《口袋妖怪》主题活动如火如荼地展开，而游戏中的标志PC（Pokemon Center）屋也变成了现实，纽约等城市建起了Pokemon Center，只不过并不是为玩家的PM免费回复HP，而是提供便利的玩家交流互动场所，同时也销售如模型、卡片等周边产品。对于《口袋妖怪》的小玩家来说，Pokemon Center无疑是自己梦想中的乐园，一切有关《口袋妖怪》的东西在这里都可以找到。相比起日本本土市场的开拓，《口袋妖怪》进军北美的过程显得如此自信和完美，而任天堂在北美也又回到了FC时代那种有口皆碑的影响力。



至此，我们可以看到包装这枚“绿叶”对于《口袋妖怪》的成功起到了多么至关重要的作用。在如今的社会，“酒香巷深”乃是经商大忌，也有无数优秀作品仅因为制作商漫不经心的包装，最终只落得叫好不叫座的下场。可任天堂的游戏大多都能获得可观的销量回报，即使在NGC这样失败的主机平台，也诞生了不少百万大作，这除了任天堂本身的

品牌效应和游戏制作功底外，还有一个重要的因素就是它过人的包装手段。不过笔者在副标题中就谈到了两个方面，包装除了功不可没的推广作用外，还有就是独树一帜的魄力。开篇我们谈到包装的意义是就指出它仅仅是商品的附庸，但《口袋妖怪》林林总总的包装物却逐步脱离了这个范畴，最终脱离了《口袋妖怪》游戏本身，而成为了独立的品牌，从这个角度上来说，我们已经不能再把它称为"包装"了。能把游戏包装打造成为新的创收品牌，真可谓是一个奇迹。

其实当我们浏览《口袋妖怪》的日本官方网站时，会发现一个现象，那就是它从不单纯地介绍游戏本身，而是涵盖了动漫、影视、音乐、卡片等多方面内容。这些内容同样具有重要的地位，当它们出现新产品或者新讯息时，在网站首页就会出现相应的介绍信息，这说明它们已经不再是包装了，而是整个《口袋妖怪》产业的重要组成部分。这个现象正是笔者接下来所要强调和分析的。



首先就是动画和影视项目，上文中就提到动画



获得了可喜的成就，而改编成影视作品的《口袋妖怪》剧场版一出手自然也是不同凡响。其中最成功的作品自然还是首部剧场版《超梦的逆袭》，在北美和日本两地总计获得了180亿日元的票房收入（大概相当于2亿美元），虽然比起好莱坞大片来说不算什么，但作为一部低成本制作动画，获得如此回报也足以让人惊羡了。最新的剧场版《苍海的王子》将于今年7月于日本上映，反响也绝对差不了。

其次是卡片游戏，最初它只能算是草草完工的应景之作，但当《口袋妖怪》游戏稳住了阵脚后，制作者也有更多精力对其进行修葺改善，现在我们所见到的口袋卡片可是今非昔比了，不仅在规则和平衡性上有了大幅度调整，可玩性大大提升，而且卡片种类日益丰富，除去各种纪念性质卡片，总数也超过了2000张，不少卡片的设计取自游戏或者动画中的经典场面，使老玩家备感亲切。战术方面不仅变化繁多，而且还有各种颇具特色的主题卡组，如熔岩团卡组、小霞卡组等，玩起来乐趣十足，而任天堂也举办一系列官方卡片比赛，希望能进一步将它发扬光大。

接下来就是各式周边模型，这也是任天堂的一个摇钱树，本身制作精良的模型手办就不说了，要是想把它们全部"抓齐"，口袋里没有一定的银子是不可能的；至于周边，这个覆盖面实在太广泛，即使是通常衣食住行的日用品，印上了《口袋妖怪》的图案就仿佛塑上金身，身价和受欢迎程度立刻就大增。

虽然在国内不太容易见到正版周边产品，但有一类商品相信大家是最熟悉不过的，那就是《口袋妖怪》限定版主机，到底有多少款《口袋妖怪》主题的限定版主机笔者也实在记不清楚了，但这东西大多都是抢手货，国内玩家想得到它往往要花上不少冤枉钱。



最后就是原声CD、漫画一类艺术作品，虽然《口袋妖怪》的音乐制作水准平心而论只能算一般，但推出CD的数量令人咋舌，许多爱好者一边痛骂任天堂的骗钱行径，一边四处觅求这些CD的下落。不过其中也不乏一些出色的音乐作品，比如松本梨香演唱的各部片头曲，由林原惠和三木真一郎献声的《永远的火箭团》，以及犬山犬子的《喵喵之歌》等等。至于漫画方面，以小学馆的作品为主，主要读者群是小学生，这里就不多介绍了。

用《Nintendo Power》一位作者Andy Myers的话来说，就是"《口袋妖怪》从一个流行的宠物玩具，变成了娱乐产业的巨人。"这个过程自始至终贯穿着我们这次所谈到的关键词——包装，没有包装的推波助澜，《口袋妖怪》不可能如此风靡；没有包装独树一帜的开拓，《口袋妖怪》至多只是一个热卖的游戏，而不可能成为一个新兴的庞大产业！



掌机之于家用机及PC，最大的优点就是其随意性，车上、床上、厕上……真是无处不在，而随着天气的渐渐热起来，喜欢躺床上打掌机的玩家也越来越多了，某编就曾在周末捧着掌机两天没下床，大家不要和此人学习啊。带上掌机出去散散心，跑跑步，到空气清新的地方玩一玩，那才是真正的惬意。

刷机是用刷子刷主机吗？

浙江省新昌县 陈智文

胧月：广义上这么理解也没错，所以从实事求是的角度出发，小编和保洁员阿姨都是会"刷机"的。

马修：确实是刷主机，不过不用刷子，用的是软件和工具。

小编故事之2600与1500

五一前，一些按捺不住对NDSL期盼之情的小编终于纷纷购入了NDSL，但LIKY、海文及一位MM编辑均觉得下屏幕有这样那样的问题，交流后发现NDSL发售初公司购入的那台最完美，海文赞之为极品。相比之下，众人都自叹不幸……铭风说："你们不看看价钱，你们的NDSL都是1500元买的，怎么能和公司这台2600的比？"众人先恍然大悟，然后继续叹息……



纯恶搞《掌机王SP》改革行动方案

经过BOSS和众小编研究讨论决定，《掌机王SP》将在2036年4月1日进行全面大改革，其售价由8.8元降低到0.88元，页数从原来的192页增加到384页。赠品由1CD改为1蓝光光盘，精美赠品为日本原装动漫产品。

四川成都 姜寒冬

胧月：都2036年了……30年后，老眼昏花的我们说不定真的会讨论出这种无厘头的方案来。

紫枫的GF怎么帮软饼干拿回QQ的？难道她是超级黑客？

付星苹

马修：超级黑客谈不上，不过办法还是有的。想起来连续两人丢QQ的日子，还真让人胆战心惊呢。



本人正在为明天而奋斗，我要谢《掌机王SP》的所有人员，正是你们的努力，让我在这一生中最艰难的日子里看到了希望，每每看到班级黑板上的倒计牌，我都在想，还有40天就解放了！就可以玩我心爱的游戏了！对我来说，中不中奖并不是那么重要，只要你们能读到我这封没有什么文采的信就是对我最好的奖励——上课铃响了，这次就写到这吧。

吉林 郑超逸

马修：高考一天天临近，众多高三的玩友也越来越接近人生中的这场考验。大家好好收拾收拾心情，该放下的就放一放，高考之后继续和我们喜爱的游戏相约。另外，郑玩友的信写得很真挚，很让马修感动……

一日，因为中考将近，我同学P君为了防止NDS影响自己的学业，所以决定把NDS连同一盘《马车》一起“活埋”在离家不远的土地上。数月之后，他去那块土地上，挖出了他“活埋”的NDS，却惊奇地发现NDS完好无损，但《马车》却变成了《生化危机》……此文是本人原创，如有雷同，纯属巧合！

江苏溧阳 蒋政豪

马修：这个，埋NDS的故事确实是第一次听说，应该没有雷同。不过怕影响学业就借弟弟妹妹朋友嘛，说不定他们也惦记P君的NDS很久了，不必活埋啊。

海文：马修，我怎么总觉得“此文是本人原创”应该改成“本故事纯属虚构”才对……

我们化学老师借走我的《掌机王SP》，因为他很肯定地告诉我，他打算入手一台PSP！兴奋啊，以后又可以用书换PSP玩了。谁知，付出一次少中奖的机会，换回来的竟然是：“又不准备买了。没钱。”你是老师啊，怎么会没钱？之后，在同学的提点下突然想起来，老师今年要在五一左右结婚。怪不得！原来如此啊！万一要是个“鬼嫁”那才悲惨，工资要全部上缴。何不快刀斩乱麻，先下手为强，先斩后奏，买下吧，老师！回头是岸啊！（好像越说越离谱，呵呵。）

上海 刘文瑆

胧月：据紫枫同学说今年是个结婚的好年份，你老师当然要赶在好年份结婚啦。

紫枫：（深沉状）：成年人的大事小孩是不会明白的，人生啊。

马修：到了年龄，你就会理解你的老师了。

马修在“掌门人”里的发型比《日式面包王》里那个职责就是被别人忘记名字的人要酷得多！（–_–）

江西省南昌市 王晨

胧月：这到底是褒义还是贬义？

马修：当然是褒义，最起码没说我比那个人的发型差。(=ˆωˆ=)

由于晚自习，无法玩NDS，于是一直在玩一种上课专用掌机（其实就是文曲星）。里面有个游戏叫《专家级扫雷》。由于一直玩的缘故，现在我是班上扫雷最速达人。达人是怎么练出来的？达人就是靠文曲星练出来的！

湖南 唐丹迈

软饼干：熟能生巧，游戏达人原来是这么诞生的。

马修：马修还真没玩过文曲星，不过朋友说上面有不少有趣的游戏。有空我也去见识见识。

以下是我看了NDSL后出现的一些症状：

1.睡觉睡不着，总是希望自己的枕头下会金光一闪，出现奇迹；

2.我正努力玩SP，突然，我的SP竟然变成了NDSL，高兴极了，可是发现竟然没有X、Y键；

3.经常去柜台看放在那里的NDSL，希望能感动JS，让他送我一台，可是JS却说："不买少在这影响我生意！"

4.给《掌机王SP》写信，后来说我中奖了。我高兴得大声欢呼，可是中奖名单上却写着"那是不可能的"。

北京　李晨

胧月："革命的道路上尽管布满荆棘，前途总是光明的。"况且你列举出来的四个选项里，并非都是"不可能完成的任务"。

没想到我们班真的是藏龙卧虎之地，有PSP×1、GBM×1、GBA SP×3、GBC×1、手机若干……而且班主任那里还有一台NDS和一台GBA SP。(汗)最强的一件事情发生在一个星期前，我们班有个人在用GBM玩《火影忍者2》，正玩得不亦乐乎。(下课期间)班主任突然杀到，看了一眼他手中的机器后，语重心长地对石化中的同学说："以后不要玩手机啦。"说完就走了。后来经过多方面分析，最终认为班主任把GBM当成手机了。

四川　陈天

软饼干：躺被窝里用GBM看电子书最舒服，因为体积小巧，屏幕够亮……(马修：还我GBM！)

雷伊：此老师是任饭，鉴定完毕。

海文：不错，比海文在学校时多得多，不过GBM确实比某编的索爱W810要小。

小弟我最近购入一台iDS，我每天都试验他的各种机能。有一天，我约好和一哥们在晚自习过后，准备试验它的一卡多人联机功能。在漆黑的操场中，我插上卡然后他下载，就在他刚下完后，不料值班老师单枪匹马地冲了过来。还好我们也不是吃素的，以迅雷不及掩耳之势关上机器，并把卡藏好。然后我们不约而同地对着老师说："老师，这是文曲星！"老师显然被我们的气势给镇住了。在这里我要向NDS的设计师们致敬，把NDS设计成得如此像文曲星，在无卡情况下还能用软键盘来聊天，不得不佩服啊！

辽宁　沈策

软饼干：貌似100%的老师都会把NDS当成文曲星。(－ －)

马修：以前有女玩友用镜子掩饰SP，今天众玩友用文曲星掩饰NDS，任天堂掌机的设计还真是平民化啊。

第34辑《掌机王SP》的"交流空间"中有一位叫王威的朋友和一位叫莫言的朋友。他们的昵称一个叫seven一个叫eleven，放在一起不就是seven eleven了吗？

河北秦皇岛　马骥骊

胧月：在此想到前辑有一名因担心小编们吃泡面影响身体而打算应聘厨师职务的热心读者，其实我们吃泡面的机会并不多，楼下的一家"7・11"美食多多。

马修：马修特意翻一下34辑的交流空间，还真是这样。顺便对马玩友的观察力和联想力表示佩服。



有个问题一直困扰着我，今天来诚意请教小编，请问PSP的□键在关着机的时候有什么用？

南京 李辉

马修：好有内涵的问题，关着PSP时的□键还是有用的，比如闲着时候按着□键解闷，可以在脱离游戏的状态下直接体会□键的手感，还可以在玩游戏之前试着体会按键的松紧程度以在游戏中掌握适当的力度……（汗）



首先热烈祝贺《掌机王SP》改版，真的，改版很成功。栏目一目了然，光盘也让我们更加明白类型，最主要的是上市日期。连我们深圳这种落后地区，都在发售日后两天就能买到了。

广东深圳 林一波

胧月：“连我们深圳这种落后地区”……深圳的书应该到得很快，这位读者不妨多跑几家书店找找。

自习的时候我正认真地翻着新改版的《掌机王SP》，对游戏不感兴趣的女友非要看，结果把封面抢坏了，我一气之下就把封面撕了，女友看了也不高兴了。我心爱的《掌机王SP》没了封面，我很心疼，但我这么不冷静地对女友更心疼，其实她还是很好哄的，可是与她发生了不愉快，希望她能忘掉今天的事。

辽宁 赵钰铭

软饼干：可别为了一本书而让女友伤心啊，现在安慰得怎么样了？

海文：自习、课外书、MM……走出校门还真有点怀念校园的生活。

在上一辑的《掌机王SP》的中奖名单中看到了偶的名字（高兴中），但后来定睛一看，原来是重名，（非一个市的）我狂晕啊……

辽宁 陈文

软饼干：呵呵，陈玩友不要激动啊，你可以打电话直接向服务部进行查询。

马修：因为有重名，所以大家才要确认啊。

敬爱的“小掌”——这个称呼不错吧，前个星期买了个二手GBM，450元，超值！这几天晚上都通宵，暴爽！只可怜了我那双眼睛。马修同志也要注意啊。下周就要考试了，努力补课中，小编们也加油！

上海 高志强

马修：450元，就算是二手的也很值得，因为不少人当初买GBM都是玩个新鲜然后就卖了，这样的二手GBM基本没有什么质量问题，相信你的也是吧？不过再好玩也要休息好哦，最后祝各位学生玩家都考出个好成绩来。

俺们寝室一位兄弟晚上说梦话大叫：“求求你把小P（PSP）还给我！”众人郁闷，猜测不已，第二天去食堂吃早饭，听见旁边桌一群MM说她们寝室一女生昨晚说梦话：“不还、不还，就是不还！”

上海 陈挺挺

软饼干：汗，(－ －b)心灵感应吗？

海文：从梦话来分析，你寝室兄弟要回PSP的难度相当大。

短信快报

参与方法：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

在快结束学业的最后几年里真心想结交喜欢游戏的朋友。

136XXXX5110

把您的资料投到“交流空间”吧。

怎么在NDS上玩FC游戏？我的烧录卡是SD版SC卡？

134XXXX3260

用软件thingy将FC ROM转成GBA格式的ROM，按照GBA游戏的烧录方法即可。

小编们好，NDS能否用SC-SD卡刷内核？刷机后能否玩正版NDS卡和GBA卡？最后SC-SD是否很容易烧SD卡？拜托！

137XXXX7028

可以，刷机后也照样玩正版NDS游戏和GBA游戏，关于SC-SD烧SD卡一说由来已久，不过目前发现的主要是在NDS电尽自动关机时烧了SD卡，因此各位SC卡用户要注意，NDS灯红了就充电。

我有好几张前几辑的印花，忘了寄出去，不知道现在寄是否还来得及？

134XXXX6951

来不及了，从本辑开始就及时寄来吧。

《怪物猎人》中的HR是什么意思？怎么提升它的等级？

135XXXX3521

在线猎人等级，做任务积累经验值就可以升级。

小编好，问一下《尤歌朵拉同盟》中文版要多久才会出？还有现在NDS市价是多少？

136XXXX8856

呵呵，问得正好，关注本辑的“汉化讯息台”。

有几个问题想问一下：《黄金太阳》两作，是《开启的封印》好玩还是《失落的时代》好玩？《火纹》是RPG还是SLG？什么是刷机？什么掌机需要刷机？《火纹》好玩还是《烈火》好玩？

136XXXX6467

短短一个短信浓缩了这么多的问题！下面由马修来为你一一解答：《开启的封印》和《失落的时代》是剧情相连的两作，时间够的话还是先玩《开启》然后接着记录玩《失落》。《火纹》是S·RPG。刷机就是想通过烧录卡体验游戏的玩家把NDS通过刷固件的方式使其可以直接运行烧录卡。《烈火》就是“《火纹》系列”的作品之一，是款素质不俗的大作。

昨日突想向小陆借掌机，不是想玩，而是有预感不借他会倒霉，但他不借，于是可怕的事发生了，预感应验了，不出一日，他的掌机被混混抢了。唉，为他叹息！

139XXXX7605

看来比起小陆，看来那台PSP和你更有心灵感应……

iDS和NDSL的刷机方法是否一样？

134XXXX6889

不大一样，具体请参见《NDS专辑》吧。

《怪物猎人》官方提供下载的任务说每周更新是否指上周贴出来的今周更新后就下载不到了？小弟还没买到无线网卡，岂不……

139XXXX7163

不会的，官方所有的下载任务都会出现在下载列表中，不会删除，不过你的记忆棒只能保存3个下载任务。

我好想有台自己的PSP。

139XXXX0486

那就注意平日里攒钱或找机会多赚钱，当然了，也别忘了参加《掌机王SP》每辑的抽奖活动。

紫枫家的“土豆”不知道是公的还是母的，是公的话叫胧月去买养条母的，和“土豆”生一大堆狗宝宝出来，并且拿两只出来作为《掌机王SP》的幸运大抽奖的特别奖品，期待ING！

上海 姜启帆

软饼干：有创意！考虑中……

马修：貌似狗狗邮寄起来比较成问题啊。



《掌机王》封王行动！

各位阳光计划成员及有志投身编辑行业的各位注意，转职为正式《掌机王》编辑的机会来啦！符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱游戏，乐于分享和传播游戏的乐趣。
2.游戏水平高，通关快，善于挖掘隐藏要素。
3.游戏经验丰富，有专精的游戏系列和游戏种类和丰富的游戏知识积累。
4.文笔优秀，有广博的见闻和学识；日语和英语水平达到看懂并准确翻译剧情的程度。
5.严谨认真，头脑灵活，勇于创新。
6.人品佳，性格好，能与人合作。
7.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括

1.写有您擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2.能力考核的文章，包括一篇生动传神的游戏推介文章；一篇专题文章的策划方案；一篇对杂志优劣的分析文章，并提出改进建议。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部，邮编：730020；Email 请投往 pgking@263.net。

《掌机王 SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第18辑（少量）、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～27辑、《掌机王SP》第28辑（少量）、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第36～39辑。每辑定价8.8元。《NDS专辑 VOL.1》，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及 Email 地址：请参看邮购信息。

短信：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。

《掌机王 SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及 Email 投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



PSP平台的另类动作类游戏《LocoRoco》尽管名气不大，但清新的画面和新颖的玩法使得试玩版在推出后仍旧受到了不少玩家的喜爱。本辑就在levelup论坛收录了一条本作的玩后心得，希望能对正在攻关的玩家有所帮助。

索饭、任饭大打出手，结果会是……

索饭告别了任天堂，忘记了当初GBA、FC带来的快乐，变得自大，爱炫耀；

任饭拒绝了索尼，封存PS2，遗忘了时代，沉浸在自己的小世界中。

我们要的是了解每款游戏，体验每款游戏，享受每款游戏！索饭，任饭是两个贬义词，他们各自排斥了许多游戏，他们总有一天会感觉自己失去了什么。谁还会这样称呼自己只能说明它是个不称职的游戏人！

bianliangxx

回复摘录

讨厌玩个游戏还拉帮结派。

wuxianli

个人感觉现在有点像文革时期那样，说一点Sony不好立刻被人打上任饭的帽子，说一点Nintendo不好立刻就变成索饭。其实那有那么多分得这么清楚的界限？我敢说从FC开始接触TV GAME但是也有PS系主机的人一大把。

路过的抹香鲸

同意，有必要分吗，自己觉得好玩不是非要别人也觉得好玩的。

owaru

公布《Loco Roco》20个红色果实的位置

1.本体；2.最初位置左边第二层处，隐藏；3.最初位置右边，可见；4.会转的石头，可见；5.会转的石头另一端，隐藏；6.会转的石头右边的高处，要从另一边的缓坡爬上，可见；7.向下走的通道处上端，后面有一隐藏房间，可见；8.猫头鹰前两个尖刺中间，可见；9.可以上升的粉红色石头上面，左边可以跳过去，可得一黑色小人，可见；10.分解落下后的地点处上方，可见；11.从减速藤条处回落到一个软的圆形地面处，接触后有一红色果实，隐藏；12.从11处向前不远会看到4颗粉红果实，在其前面有一处顶部是平坦的，顶后会有裂痕，顶破后进入，内有一红色果实和一个黑色小人，可见；13.两个转盘中间，可见；14.第一处弹跳绳索中间，可见；15.巨人头顶接触后会有一个，隐藏；16.巨人右边，可见；17.月亮左边，可见；18.月亮上方的奖励处，吃光所有的东西后会出现，隐藏；19.有一半圆形的弹索，向左可弹到一个奖励区，通过有弹性的球挑到最高，左边吃完所有东西后会有一个红色果实，最右边有一黑色小人；20.终点右边平衡木上方。

alexace

邪道偏方 公主联盟的瞬移BUG，个人发现的，上次说错了！

不知道大家有没有发现这个问题。正常来说，移动是不能移动到有我方单位的格子，这个是众所周知的。但奇怪的一件事是，我那天在玩的时候，要移动时候，不小心按到R+A键，谁知道角色就忽然移动到有其他单位的那个位子上，发生重叠……（可以的话，能让所有人移到同一格。）而且卡片的行动点数没有变！真是很奇怪啊，难道这是BUG？这个有时可以利用一下，大家去试试吧。

无明の神风

回复摘录

是吗？有点吧。因为这个消息一发布，游戏性就大大降低了。大家不讨论什么每关PASS回合或是秒杀BOSS的话题，却来聊这个，所以有点火。

风啸九天



关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 “形似掌机”就是外形仿照知名掌机外形的国产掌机，但机能大多有差异，各位玩友们就这些“形似掌机”来聊一聊吧。

还是为了钱，我希望最好可以制造自己的掌机啊。

xgyocg

其实用这种掌机来怀旧也不错啊，毕竟我等PSP用户还玩FC模拟器呢（浪费机能的说）。

樱花枫少

不能一味地模仿和靠运行以前的老游戏度日，有自己的创意和卖点才是出路。

gunsou

没有自己特色的产品，只会模仿甚至盗版其他知名厂商的设计。也不知道是为了钱还是为了什么，他们应该向神游学习一下。

felix37837

仅仅只是注重外形的相似是不会有大市场的……

zhuzhi9

这些都是为了欺骗小孩子用的，而那些家长一看这些假的便宜就帮小孩买了。

松山光

骗小孩的东西，何况这也不是一两天的事情了。算是一种被扭曲了的“拿来主义”，周先生要是活着，准被这些人气死。

B O BXU

这些东西说难听点就是LJ，完全没有创意的东西，只是一味模仿绝对没有前途。

samchen0079

国产掌机事业的“开门砖”，个人非常支持。

Zero013

支持国产虽然好，可是也要做一些让中国人民有购买欲望的游戏机啊。有能力我们就支持国产，但是前提是他必须有能力做到让我们接受，模仿是没出路的。

kuviCk

这对掌机外行的玩家来说绝对不是一件好事，说不定家长哪天就用这种东西来蒙他孩子。

鬼流旋影

这也许就是现状，一味地模仿他人并不能带给我们什么，我们需要的是创新，创新是一个民族进步的灵魂。

chaosdemon

说实在的，国内看到的只是一外表，内涵都还没有就出来卖了，给人一种骗人的感觉，其实国内的掌机还得从软件上发展。

fan

要做到从模仿中创新并超越，目前还见不到希望，国货啊，一路走好……

love776all

习惯就好。

kissnds00

很无语，但是中国也有不错的掌机啊，比如OS。

hirohero

如果我们会想到一个有创新的，新颖的掌机，就不用单纯地去模仿人家了。

破灭的轮回曲

期待国人发挥自己的才智，无论是游戏机还是游戏都不该刻意地仿效啊！

lcm1115

国内厂商跟本就没有国外的这种技术，能模仿出来形态不错了。

ckartlzy1989

国内的厂家如果不知道自己创新开发，只知道跟在国外好卖的机子屁股后面一昧模仿，那我们的电子工业要说腾飞的一天那还有很远很远的路要走。

Mclaren

FC的掌上机么，感觉FC的时代已经过去，纯属E搞机罢了。

孙耀 2008

装虎不成反类犬，极其反感这种外形模仿的东西。

wai-kuraki

JS为了利益什么可以做得出来，这算得了什么。

chinahui

本辑热点话题

谈谈世嘉再次进军掌机市场

法国媒体报道称，世嘉将于2007年发售名为“刺猬”（Hedgehog）的新掌机，新掌机采用4.3英寸液晶屏，CPU为三星制造，运行频率566MHz，搭载128bit显卡及128MB的内存，用卡带作为游戏存储媒体，并配备USB和SD/CF插槽，可以流畅播放DivX影像，还可以兼容土星及DC游戏，键位中间部分还有类似笔记本电脑的触控板。虽然世嘉官方也没有发表任何声明，但关于世嘉新掌机的传言越来越多。大家就围绕着“刺猬”的真假、机能及前景等来分析评论吧。



短信：编辑短信“JCPK+你的看法”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在5月11日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。



小编寄語

马修

◆4月就像再次经历了一次大考，还好走过来了，不知各位读者朋友对众小编的答卷是否满意。

◆上月末至今，心情的起伏仍然颇大，有些事情也许真的要时间才能消磨掉吧。

◆月末发薪，本人自告奋勇在前，结果经常迟到的马修代替经常迟到的众人挨了批评。(— —!)

◆被批评后，想如果没被扣到伤元气，就购进NDSL。结果发奖金当天和三位同事一同去游戏店时，一位MM编辑购入冰蓝色NDSL，而马修想要的白色主机却没货。(雷伊：没买就是没买，别找理由。)



LIKY

◆单位组织温泉一日游，彻底放松，感觉很不错。中途还去了孙中山先生的故居参观，对中国革命历史又深刻认识了一遍，很有意义的一天。不过泡温泉时发生一件糗事，有个地方可以做沙石浴，就是把人整个埋在热的碎石中，只留出脑袋，10元一次。我问工作人员："一次多长时间？"工作人员："15分钟。"我说"你看现在也没多少人，就给我们多埋一会，翻个倍，半小时吧！"那工作人员很爽快地答道："没问题，埋多久都可以！只要你受得了。"然后我就躺下去，结果石子一上身就感觉不对劲——好烫，全部埋进去后整个人像在火炉里，1分钟后头顶就冒汗，3分钟已经感觉全身湿漉漉，到10分钟时实在受不了了，翻身坐起，犹如虚脱一般。我嘴里嘀咕：还半小时呢……

胧月

★五一的假期不算长，不过还是见到了分别从重庆和上海远道而来的两个好朋友。当真是驻颜有术，这两位看起来比半年前又年轻了许多，妒火油然而生。

★工作之余的一次郊游让全身的紧张得以放松，说起来这还是胧月生平第一次进入露天温泉。原以为像动漫中的温泉一样就是一个热水池塘呢，没料到是一个布置得挺别致的休闲公园。热砂埋人超有趣，不过在紫枫同学的捣乱之下没坚持10分钟就爬出来了，恨啊！下次有机会定要再去一次。

软饼干

★当读者拿到这辑《掌机王SP》时，美国E3游戏展已经在火热进行了，不能亲临现场体验一把次世代的震撼真有点遗憾。展会上将有许多惊喜等着我们，大伙拭目以待吧！

★五一长假没有如约回家一趟，没能参加好友的聚会，真是不好意思，有机会一定补偿。

★得知以前的同学中很多都已经结婚了，有些都做爸爸妈妈了。回想以前读书时都还是正太萝莉的样子，HOHO……

★世界杯越来越近了，(^—^)还有一个月时间，足球世界大战就要上演，希望意大利队能有所作为。



雷伊

■平时之所以喜欢听J-POP，有个很大的原因是因为其中有不少歌曲在听时眼前都会浮现出一幅难忘的画面，最近让我有这种感觉的是いきものがかり的不久前推出的首张单曲《SAKURA》。最近他们又为《死神BLEACH》演唱了第七首片尾曲《HANABI》，虽然《死神BLEACH》的动画已经在“原创”的道路上越走越远，不过为了提前多听几次いきものがかり那首5月底才发行的新单曲《HANABI》，还是得强忍着追看下去啊……

■继《漫画同人会》、《樱大战》和《心跳回忆》发售后，又有一部超经典的美少女游戏《KANON》要移植PSP了，欢呼！

■一年一度的E3马上又要来临了，希望到时候会有一些自己期待但还没有公布的作品正式公开！

海文

☆众编买东西从来扎堆，上次一伙人买了索爱W810C，这辑一伙人又齐刷刷地购入了NDSL。连带公司的，目前是水晶白三台，冰蓝色一台，海军蓝一台。其中一台水晶白是海文的……（*^◎^*）

☆做这辑《掌机王SP》正赶上五一黄金周，而海文的计划只有一个，在家里好好睡两天！何故？外面人太多，去哪玩都不爽，看人头！本来放假的意义就在于放松一下，可现在跑出去哪里是放松？简直就是遭罪嘛。所以说，还是好好休息几天，恢复一下元气，好以更高昂的热情投入到工作中去。



▲世界之窗的景点之一“人山人海”。

紫枫

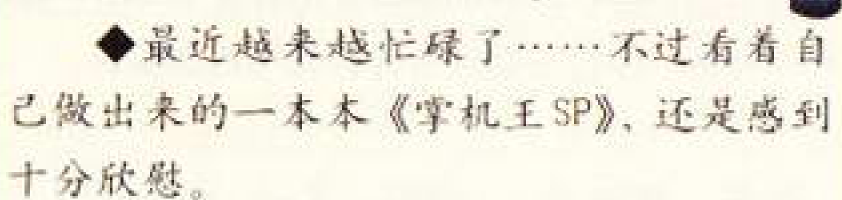
◆排队相关：五一为购某物而头次了解了彻夜排队的恐怖，白天的烈日曝晒、晚上的蚊蝇肆虐……整整两天两夜排队的经历实在不愿再体会一次，所幸结果还算圆满。在那段时间里还认识了一帮同样排队的损友，多少也算是一些补偿。

◆婚礼相关：又是婚礼，选在今年结婚的人还真不是一般的多，不是都说“婚姻乃爱情之坟墓”么？望着那一对对喜气洋洋、争先恐后地跳进这“坟墓”的新人们，似乎有点想通：爱情其实什么都不是，生活才是本源，哪怕婚姻埋葬爱情，但亦是两个人共同生活的起点。大概从这个时候开始，人才真正开始走向成熟，慢慢真正去学习与对方的融洽相处。只是不知啥时候才能轮到我……

◆乱七八糟：本月心情不佳，又逢多事之际，时有不爽，希望到下辑的时候能够平复一些烦躁才好。祝自己也祝大家愉快！

沼风

◆《新牧场物语》果然新得可以，虽然习惯了以前的作品来玩本作会很不习惯，但是我觉得有改变是件好事。况且PSP版的画面实在是不错啊。



◆最近越来越忙碌了……不过看着自己做出来的一本本《掌机王SP》，还是感到十分欣慰。

◆最近的一大惊喜就是发现了一部好动画。《凉宫春日的忧郁》无论在内容结构还是在动画节奏上都十分不错。



Welcome

交流空间

经过研究，男性和女性特征的许多成分往往是由社会文化所塑造的。比如，父母在描述新生女儿时，会使用"精致"、"小"、"美丽"、"娇弱"等词汇，而对于男孩子则往往用"结实"、"健壮"、"警觉"。也有实验发现，如果男孩玩通常是女孩的玩具，父亲也会表现出不悦来。不过掌机并非有性别倾向的玩具，期待更多的女玩家能加入这个和谐的群体哦。

姓名：陆献梅　昵称：噜噜
性别：女　年龄：19

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：广西省梧州市蒙山县第一中学高04－4班
邮编：5467000
Email：LXM-teamo@163.com
QQ：305864602
想说的话：乐死了，第一次中奖。虽然很小，希望下次能中个大点的，呵呵。一定会继续支持《掌机王SP》。

姓名：李子豪
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GB、GBP、GBC、GBA、GBA SP、iDS
喜欢的游戏："《马里奥》系列"、《FiFa 2006A》、《牧场物语》、《KOF EX2》、《生化危机 死亡寂静》
地址：云南省昆明市书林街132号昆明三中高2008届7班
邮编：650011　QQ：610866305
想说的话：终于在今年做到支持行货了，但上屏有两个坏点，不过心里还是有种说不出的喜悦。

姓名：虞崇凡　昵称：Kyo Yu
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBC、GBA SP
喜欢的游戏：《塞尔达》、《瓦里奥制造》、《鬼眼狂刀》
地址：浙江省苍南县龙港高级中学高一（11）班
邮编：325802
Email：yuiru@2911.net
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，一路顺风，众小编身体健康。

姓名：陶奕阳　昵称：江南小帅瓜
性别：男　年龄：13

拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：什么都喜欢
地址：江苏省苏州市园区新加花园4幢203室
邮编：215021　QQ：498058902
想说的话：我要PSP！我好想买PSP！

姓名：马宁　昵称：举起手来
性别：男　年龄：22

拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《机动战士高达SEED》
地址：山西农业大学161信箱
邮编：030801
想说的话：愿结交天下动漫迷。

姓名：罗忍　昵称：萝卜
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBA、GBA SP、iDS
喜欢的游戏：《FF》、《塞尔达》、《马里奥》
地址：江苏省盐城中学南校区高一（21）班
邮编：224002
Email：a-di1989@163.com
QQ：332622964
想说的话：昨天财神托梦给我，如果谁抽DS给我，那他今年必财源滚滚。呵，你们谁抽我，看着办吧！

姓名：周锋　昵称：无锋的季节
性别：男　年龄：不明

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《牧场物语》、《塞尔达》
地址：湖南省长沙市长铁第一中学高二K0408班
邮编：410001
电话：0731－4713788　QQ：395757121
想说的话：我为掌机狂，掌机为我狂。

姓名：尹浩坚
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBA、GBA SP、PSP

喜欢的游戏：《GTA》
地址：广东省东莞市莞城东华高级中学高二（19）班
邮编：523000　　QQ：188230452
想说的话：希望能中台NDSL。

姓名：栗家亮　昵称：DJ－栗子头
性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA、GBA SP、GBM、NDS
喜欢的游戏：《超级大战争》、《马里奥赛车》、《火纹》、《铸剑物语》、《应援团》、《大合奏》
QQ：188518891
想说的话：月月买《掌机王SP》，夜夜想PSP，都到这份上了，就让我中一个PSP吧。好让我充满信心地去迎接会考。

姓名：董鸿　昵称：billkamen
性别：男　年龄：19
拥有掌机：NDS、iGBM、PSP
喜欢的游戏：《生化危机》、《牧场物语》、《山脊赛车》
地址：河北省唐山市丰南区第二中学高二（21）班
邮编：063300
Email：billkamen@126.com
QQ：8017518
想说的话：掌机入手，一旦拥有，别无所求。

姓名：郭育楠
性别：男　年龄：18
拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《马里奥路易RPG》、《逆转裁判》、《死神DS》、《Jump明星大乱斗》
地址：石家庄市师大附中高二（16）班
邮编：050011
Email：yun885@sohu.com
想说的话：爱动漫，爱游戏，支持任天堂，快乐每一天。

姓名：黄中慈　昵称：嗜糖如命
性别：男　年龄：18
拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《银河战士》
地址：天津市和平区东峰道83号
邮编：300041　　QQ：280171914
想说的话：我终于加入了DS这个大家庭。

姓名：李胜　昵称：雾风狂魔
性别：男　年龄：不明
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《合金弹头》、《NBA2006》
地址：湖南省长沙市湖南农夫园林一班
邮编：410128
想说的话：NDSL！快点降价吧！

姓名：骆上富　昵称：Loveyou
性别：男　年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《火纹》、《黄金太阳》、《SD高达》
地址：广东省湛江市开发区工贸职中高一（2）班
邮编：524022　　QQ：361353890
电话：13246507971
想说的话：湛江朋友一定要call我啊！想找个掌机朋友，挺难的哦！

姓名：王明楠
性别：男　年龄：14
拥有掌机：无
喜欢的游戏：全都喜欢
地址：江苏省徐州市王陵路90号大院新光小区
邮编：221000　　QQ：158529251
想说的话：我永远支持《掌机王SP》，希望《掌机王SP》越办越好。

姓名：葛嘉
性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：经典游戏
地址：浙江省嘉兴市泾水公寓55幢306室
邮编：314000
想说的话：天下玩友是一家。

姓名：陈中宜　昵称：无云
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA SP
喜欢的游戏：《传说》、《恶魔城》、《黄金太阳》、《洛克人ZERO》、《口袋妖怪》
地址：浙江省温岭市城北街道中大街177号
邮编：317500
想说的话：如果有共同爱好的玩家请来信，来信必回。梦无止境，希望各位玩家能尽早完成自己的梦想。

姓名：黄伯锵
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《传说》、《机战》
地址：广东省广州市金沙路九号－804
邮编：510250
想说的话：学习＝游戏。

问题地带

大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

看了LIKY的KAI教程后，我购买了DWL-122的无线网卡，已经成功连接KAI与人联机《怪物猎人P》，非常爽。现在有个问题，能否利用DWL-122的这个网卡下载《怪物猎人P》的任务呢？如果可以，如何设置？

怪物狂人

你问的这个问题比较典型，也有不少玩家提类似的问题，问DWL-122可否让PSP上网浏览网页，这次就集中说明一下吧。首先告诉你，DWL-122不能用来下载《怪物猎人P》的任务，同时，它也不能用来让PSP上网浏览网页、无线下载升级包等等。很多玩家都会感到迷惑，DWL-122可以让PSP上KAI进行无线上网联机，那为什么不能让PSP无线上网下载任务、浏览网页呢？这是因为，上KAI是采用点对点连接方式，而下载任务、浏览网页等等必须借助“热点”才能实现，两种连接方式是不同的。DWL-122只具备点对点连接功能，但是并不具备“热点”功能。要下载任务，你要通过无线路由器来实现，而不能用DWL-122，无线路由器就是一个“热点”。如果你自己没有无线路由器，不妨去找一些公共场所的免费“热点”去下载吧。



▲久森资讯（PLANEX）的GW-US54GZL无线网卡，既支持PSP上KAI，也支持“热点”功能。

当然，也有一些无线网卡既支持PSP上KAI，也支持“热点”功能让PSP上网，比如久森资讯（PLANEX）公司的一款型号为GW-US54GZL的USB无线网卡就是这种，它可以通过软件来实现“热点”功能，也就是将网卡模拟成“软AP”，有了这个网卡，PSP上KAI联机、下载任务以及上网浏览就全部搞定了，可惜这款网卡在内地很难买到，台湾地区比较常见。

《掌机王SP》介绍的M3-SD Perfect偶有意入手一套，但在入手前我有几个问题希望小编回答啊：

1.M3-SD Perfect外型小了不少，能插NDS吗？我有的是NDS不是NDSL。

2.M3-SD Perfect用的是SD卡吧！那购买M3-SD Perfect是否用另外购买SD卡呢？目前有的SD卡有多少种分类？1G的SD卡能装多少个256M的NDS游戏？1G的要多少钱？

3.M3-SD Perfect是不是用USB线进行数据交换的？如果不是是不是要另外购买烧录器？

4.M3-SD Perfect的系统能进行升级吗？

5.还有其他适合NDS的电影卡吗？（不是NDSL的外型我不在意）偶是学生级别的适合买哪种？

6.口袋妖怪突击队有汉化版本了没？

就这样多啦小编们要帮我啊！

phanx616

好多问题啊，马修来一一为你解答：

1.可以用在NDS上。

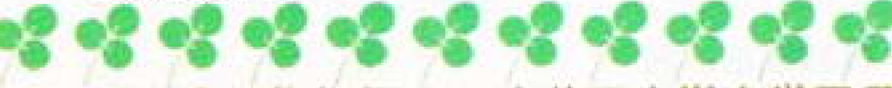
2.需要另外购买SD卡，SD卡种类很多，推荐SANDISK牌子，SD卡的1G相当于游戏卡的8G，最少可以装30个256M的NDS游戏。价格在250～300之间。

3.对，不用购买烧录器，购买SD读卡器或多用读卡器即可。

4.能。

5.M3-CF卡和M3-MINI SD也都不错。

6.还没有。



小编们：你们好啊！小弟正在潜心学习日语，到学成之日，便报名参加“阳光育成计划”。

但小弟有问题还不太清楚，想请你们帮我解答：

1.加入《掌机王 SP》当游戏编辑需要文凭吗？

2.高中生可以报名参加“阳光育成计划”吗？

3.若在刚加入时选择A类型发展，工作几年后能否转到别的类型学习工作？

以上问题劳烦小编们抽点时间给我回答一下吧！好让我有充分的准备参加报名，谢谢啦。

福建 陈军龙

1.文凭不是非常重要，工作能力是第一位的。

2.可以，这个计划并非让学员直接来编辑部参与工作，而是通过这个计划先培养学员们的编辑素质。

3.小编会在交流的过程根据你的实际情况给出最适合的建议，当然你也可以根据自己的意向向其他方向努力。

请问GBA《超级大战争2》中的指挥官哈奇能够刷出来吗？需要通关多少次？

小弟现在在训练凯瑟琳，普通状态下小技能和大技能她的额外攻击分别是多少？有什么技巧来增加？

我还听说“通关8次后就能刷出大BOSS。”这个消息可靠吗？

希望以上问题能让同是大战争FANS的马修回答。

江苏 沈俊杰

能够，需要将HARD难度的故事模式通关后才能在商店里购买。进入HARD剧情模式的方法就是通过剧情模式后在剧情模式的选项处按SELECT键，这样就可以HARD难度来进行剧情模式了。



凯瑟琳放技能后只提升幸运值，小技能和大技能可分别造成最多6和9点伤害。不过依旧是要靠运气，没有办法增加。

这个消息一点都不可靠，让最终BOSS Sturm出现的方法是以S级评价完成剧情模式。加油吧。

铭风，请告诉我《蜡笔小新》最新一作中，蜜蜂装的获得方法。

bew89631139

首先你要在0—2关依靠大象装获得“アイドルしゃしんしゅう”。然后从1—2关隐藏地点的人物那里用那个物品换到卡片“よんろうさん”。接着到0—3就可以得到“カメラ”了。在5—3过关之后与出现的园长对话就能交换得到“あつくるしいしゃしん”。然后依次从妮妮和风间那换到“マリーちゃんのステッキ”和“ほたるいし”，最后就可从阿呆那得到蜜蜂装了。



各位小编，我在看38辑《掌机王SP》的时候看见PSP也可以通过刷机来降级。我现在想买2.5版的PSP！想问一下刷机的具体方法！还想知道1.5内核数据在什么地方可以下载？谢谢回答！

wobuz2000

第38辑《掌机王SP》上登载的“砖头”PSP复活的方法是利用编程器来实现的。目前具体方法只有Ugundam网友自己掌握，十分复杂而且危险性较高。至于Ugundam网友刷新用的PSP 1.5版的ROM，是自己利用编程器读取的，没有提供下载。

具体信息你可以参看下面这个帖子。

http://bbs.pspchina.net/read.php?tid=78135。

近来中了奖的同学们都很喜欢藏私呢，个个藏好主机后竟然都不填写反馈表来。这样可不行啊！要知道有多少同龄人都在羡慕你们的哦。更何况，"快乐"这种东西是越分享越多的。所以不要迟疑啦，无论你的奖品价值千金或者微不足道，都来这里让大家知道你们这些幸运读者的名字吧。



中奖者的反馈

姓名：肖遥 年龄：15 性别：男
奖品：NDS 中奖辑数：17

地址：四川省成都市马鞍山28号
邮编：610081 电话：83317053
QQ：449576144 拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《火纹》、《恶魔城》、《洛克人ZERO》、《超级大战争》、《牧场物语》
想说的话：首先，我要感谢本次活动的主办方，感谢我的家人同事，感谢我的学校与学校门口的邮局，感谢小书亭的BOSS，感谢任天堂，感谢抽中我的"神仙姐姐"……
中奖感言：燃烧吧，快乐的小宇宙！爆发出真·三国无双乱舞，超级赛亚人，第六景门打开，咒印暴走状态。

姓名：黄浚扬 年龄：17 性别：男
奖品：小神游SP 中奖辑数：22

地址：广西省南宁市36中高二（6）班
邮编：530001 电话：0771－2200573
QQ：51525039 Email：268yang@163.com
拥有掌机：GBA SP、小神游SP
喜欢的游戏：《火纹》、《机战J》、《恶魔城》
想说的话：独乐乐不如众乐乐，天下玩友是一家，我们交个朋友吧！
中奖感言：我十分想要PSP！感谢《掌机王SP》，还有我的爸爸妈妈，因为没有你们，我就不会得这个奖。非常感谢！

姓名：袁秋亚 年龄：15 性别：女
奖品：小神游SP 中奖辑数：23

地址：上海市南汇区惠南镇勤丰一组184号
邮编：201300 电话：021－58014371
Email：david@hotmail.com
拥有掌机：小神游SP、PSP
喜欢的游戏：《永恒传说》、《水银》、《牧场物语》、《最终幻想》
想说的话：奖品送来的当天，我也才知道考试得了年级第一，差点激动死！好，要继续学习与玩游戏，当然也不能忘看动画，加油！谢谢！
中奖感言：绝对继续支持《掌机王SP》，希望好运再次降临吧！（嘻嘻……）

姓名：廖薪植 年龄：15 性别：男
奖品：记忆棒 中奖辑数：17

地址：广西省桂林市临桂虎山路A区12幢2号
邮编：541100 QQ：298115819
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《机战》、《铸剑物语》、《黄金太阳》
想说的话：虽然只是小奖，但心里很高兴
中奖感言：希望下次能中PSP或NDS。

姓名：邓仲然 年龄：14 性别：男
奖品：记忆棒 中奖辑数：17

邮编：510045 电话：020－83516050
QQ：199608870
Email：xyq100097@163.com
拥有掌机：GBP、GBA
喜欢的游戏：是高达的都喜欢
想说的话：爹亲娘亲不如《掌机王SP》的小编亲。
中奖感言：天大地大不及《掌机王SP》的恩情大。

姓名：黄泳璇 年龄：18 性别：男
奖品：记忆棒 中奖辑数：18

地址：广东省阳江市鹰山路邮电局宿舍15幢302房
邮编：529500
电话：0662－3318227
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《塞尔达》
想说的话：合理安排时间，享受健康游戏，祝所有人都身体健康！
中奖感言：多谢，多谢！如果中了掌机还更谢！

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第37辑大奖揭晓 153名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

一等奖1名：SONY PSP掌机（豪华版）



南京市 李鹏

二等奖1名：新版NDS Lite

台州市 潘彦辰

三等奖1名：迷你掌机GBM



上海市 林明武

四等奖50名：高乐高营养饮品1瓶

钦州市	陈柯羽	重庆市	胡云鹏	上海市	凌嵘俊	深圳市	田浩		
成都市	陈旭	廊坊市	华梦宁	武汉市	刘桂玉	湘潭市	王嘉树		
济南市	崔楷	厦门市	黄细传	济南市	刘尚书	上海市	王明义		
厦门市	董玲玲	邳州市	黄炎龙	长沙市	刘鑫	重庆市	王一平		
天津市	杜楚仪	南昌市	贾贤贝	武汉市	刘智周	东莞市	王智驹		
武汉市	樊麒	韶关市	李铭杰	东莞市	卢转笑	北京市	王子楠	丹阳市	张青
昆山市	高过云	深圳市	李让焕	钦州市	米力	天津市	魏美华	西安市	张涛
武汉市	高剑	晋江市	李晓峰	上海市	宋安迪	深圳市	熊佳	揭阳市	张维嘉
重庆市	关英琦	郑州市	李志超	哈尔滨市	孙继翔	中山市	颜裕秋	天津市	赵岩
深圳市	何维达	玉林市	梁东春	上海市	唐伟斌	汕头市	张超	杭州市	周翔
株洲市	洪伟	琼海市	梁旺丰	扬中市	陶群	溧阳市	张凯	长沙市	周煜钦

纪念奖100名：四款精美奖品随机抽取

唐山市	蔡孟华	武汉市	韩琛	唐山市	刘永鑫	贵阳市	王逸舟	唐山市	杨航
成都市	陈果	天津市	韩笑	莆田市	柳国富	天津市	王洋	株洲市	杨斯
南宁市	陈皓	厦门市	洪厦莹	苏州市	陆彬	合肥市	王展飞	北京市	杨智文
合肥市	陈坚	天津市	侯俊添	北京市	罗甫	北京市	王子欢	柳州市	叶海
深圳市	陈杰圣	广州市	胡杰波	佛山市	罗嘉晖	苏州市	韦真	宁波市	俞浩军
烟台市	陈进	杭州市	黄龙波	上海市	马俊杰	厦门市	翁长盛	北京市	俞童
嘉兴市	陈羚超	温州市	金涛	无锡市	邱璐	贵阳市	吴锟	厦门市	曾扬扬
上饶市	陈敏	上海市	瞿伟昊	武汉市	阮飞	三明市	吴晓康	天津市	张斌
广州市	陈思云	合肥市	康凯	佛山市	邵子成	贵阳市	吴玉麟	天津市	张吉亮
鞍山市	陈文	重庆市	黎力	南京市	沈政	海口市	冼全威	北京市	张树
杭州市	陈鑫	天津市	李晨宇	北京市	孙凯乐	温岭市	项亚楠	天津市	张英男
福州市	陈志超	乌鲁木齐市	李海坤	廊坊市	孙涛	深圳市	肖震昊	郑州市	赵涵
南宁市	邓憨扬	武汉市	李和翔	内江市	唐兵	湖州市	谢金晨	溧阳市	赵铭
唐山市	丁泽超	保定市	李军	西安市	田明	上海市	徐程昀	武汉市	郑家昌
张家港市	范文杰	都匀市	李明飞	北京市	田旭	黄石市	徐广	自贡市	钟鸣
宁波市	方文斌	上海市	李业宏	烟台市	王超	唐山市	徐国文	南京市	周蔚文
广州市	扶宗耀	鹤山市	林文杰	南昌市	王晨	汕头市	许嘉玲	贵阳市	周洋
北京市	付可佳	福州市	刘翱呈	上海市	王军帆	绍兴市	许剑	北京市	朱丽娟
烟台市	宫海榕	南昌市	刘天	贵阳市	王力	张家港市	许立	合肥市	朱夏文
廊坊市	顾康	连州市	刘尹冰	北京市	王小彤	徐水县	杨超	镇江市	邹超

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。



栏目主持 马修

捕风捉影
——从传闻分析PSP的进化

文 NW旅团 aironline

2006年3月，距NDS发售仅仅一年多的时间，任天堂以令世人惊讶的速度推出了NDS的改良版主机NDS Lite。相比NDSL引起的轩然大波。Sony的PSP早在去年就有推出改良版本的传闻，更有甚者，干脆宣称Sony要推出PSP的下一代主机PSP2。而传闻到现在，还是传闻。传闻是真是假，笔者无法判断。但笔者很愿意就已经透露出来的这些真真假假的消息做一些分析，并就这些消息的可能性，来做一些探讨。

PSP后续机的传闻



关于PSP后续机的传闻主要有两个。一个是国外游戏网站Shacknews的消息，大意是说Shacknews通过Sony的相关渠道得知了Sony正在开发一台新款的PSP，该主机将搭配HDD，而没有UMD光驱，并且Sony最近和Nvidia结下了关于GPU的合同，该GPU合同很可能就是为PSP后续机所用；另一个来自国外媒体TechSpy，称PSP的后续机叫做PSI(PlayStation Interactive)，搭载了类似于NDS的触摸屏幕，主要用途除了游戏上应用以外，还能用作类似PLAM一样的触摸式键盘，。PSI将会抛弃UMD光驱，采用4G至8G容量的为硬盘作为储存媒介，此举将大大扼杀现有版本的PSP……

面对这一轮的爆料，关注的人们便有了不同的猜测：一种意见是Sony正在开发PSP的改良版本，如同NDS的改良版本NDSL；另一种意见是Sony已经着手开发PSP的后续机种，即所谓的PSP2；更有甚者，认为Sony同时在进行PSP改良和PSP2的开发！

笔者认为，最后一个观点应该首先排除，Sony如果急于开发PSP的后续机种，意味着SCE已经认为PSP失败，在PSP失败了这个结论上，不大可能还将PSP加以改良。而新主机到底是PSP改良版还是PSP2，看来恐怕只是一个称呼问题，如果你认为增加了新功能，改变了游戏软件的载体，就算是下一代主机了，那

么这个新主机就是PSP2；但如果你认为只有当主机可以运行的游戏软件发生了质变性的进化——如PS游戏软件到PS2软件这样的进化才算作下一代主机的话，那么这个新主机，就只能算做PSP的改良版。

关键词一：微硬盘



▲连接PSP外接硬盘的PSP。

关于PSP使用微硬盘的传闻由来已久，不算新消息，但是这其中也有着一波三折。实际上，在去年就有小道消息传出PSP会推出内置微硬盘的版本。PSP用微硬盘很快成为了现实，但这个4G的微硬盘并不是Sony的产物，而是来自外设厂商。但是这也刺激了大家的想象力，坚定了大家对Sony推出内置微硬盘的新版PSP的信心。不久后传闻就发生了变化：2005年12月，韩国《经济新闻》报道三星电子（Samsung Electronics）与Sony已在进行NAND型闪存（Flash）的协商，三星将成为Sony的NAND型Flash供货商。分析家根据Sony订单的巨大数额，很快想到这种曾用于苹果的IPOD的NAND型闪存是用来装备新版PSP的。虽然今年2月网上又出现了有关Sony、三星谈判破裂的传闻，但是这已足够让人相信Sony是的确有意推出搭载大容量记忆体的PSP的。Sony既然和三星谈不拢，那么担当大容量记忆体的重任，自然要回到微硬盘肩上了。虽然对此传闻Sony到现在也没有正面承认，但若以此开一个赌局的话，我想大多数人都要把注下在微硬盘这一边。

到目前为止，还没有太大的问题，使用2G记忆棒和使用8G微硬盘，并不足以成为PSP和PSP2的区别。下面要谈的问题，就比较严重了——“新主机将会抛弃UMD光驱”？

关键词二：UMD

Sony在推广MD失败以后，将希望寄托在UMD这个MD的升级产品上，Sony对其给予厚





望，希望UMD能成为掌上大容量储存媒介的一个业界标准。而承担推广UMD任务，自然就是所谓21世纪WALKMAN的PSP了。可惜经过一年多的打拼，UMD的形势并不容乐观。

首先，作为PSP的游戏软件的载体，UMD受到了破解游戏的凶狠打击。在PSP的破解止步在2.0版以后，世界上仍然有众多的PSP可以不用购买UMD即可运行PSP游戏。乐观估计的话，如果PSP2.0以上版本不能被破解的话，这笔损失会随着主机的消耗逐年减少。

另一方面是UMD在电影市场上的颓势，在UMD电影刚刚推出的时候，笔者就满怀疑问：电影不同于游戏，一般来说只会看一遍。试问谁会在家里或者电影院看了一遍电影，又在PSP上再看一遍呢？如果只买一张DVD或者UMD的话，谁又会选择UMD呢？当时我对这个疑问的解答是：也许这只是我们发展中国家的小市民的看法，对发达国家的人民不适用。可惜一年下来，我的疑虑被证明是正确的了。3月以来，网上传出了美国电影业、零售商开始放弃UMD的消息：电影公司方面，美国最大的电影公司Universal和Image Entertainment正式宣布放弃推出UMD电影；美国环球电影公司和派拉蒙等一些电影公司也宣布减少UMD电影的发售；零售商方面，美国最大的零售商之一沃尔玛将UMD电影撤下货架。一年时间，似乎UMD电影已经走到头了。

令人惊讶的是，无论是PSP的支持者还是反对者，听到这个消息都很开心。反对者自不必多言；PSP的支持者也觉得UMD电影碍眼，这是为什么呢？因为他们更喜欢将视频文件下载到MP4上观看。而Sony为了不影响UMD的销量，对于PSP的MP4格式视频的开发一直不怎么用心，甚至有意限制。希望Sony对UMD死心以后，可以取消对MP4的限制。

没有UMD，Sony可以学习IPOD，通过提供MP4格式的视频来收费挣钱。但是没有UMD，游戏怎么办？新主机如果抛弃UMD光驱，游戏怎么卖？线索就在Sony三月份的

发布会……

关键词三：官方模拟器



▲PS官方模拟器会勾起许多人PS时代的怀念吧？

模拟器不算什么值得惊讶的消息，但是加上官方就比较新鲜了。如果是PSP上出的PS官方模拟器，那可以说是前无古人了。SCE于3月15日在召开的“PS Business Briefing 2006 March”说明会中发表了PSP的新机能，其中一条最具爆炸性的消息就是“将开发使用PSP玩PS游戏的官方模拟器”。PS游戏将通过网络来贩卖，玩家购买后使用PC进行下载并将其保存在PSP的记忆棒中，将记忆棒插入PSP便可以用模拟器运行。

对于这则消息，有人很开心，因为可以在掌上重温经典PS游戏；有人说PSP是穷途末路了；有人则说Sony出PS模拟器是为了抑制游戏软件商移植PS游戏，等于断了游戏软件商的财路。这句话前半句我同意，后半句就不得不笑了，要知道，在PSP上玩PS游戏，不是只要买一个模拟器就好，游戏也是要花钱买的。这些游戏的版权是属于游戏软件商的，卖游戏的钱，自然是软件商拿大头了。虽然现在PS游戏的ISO已经满天飞了，但是为了赚钱，Sony肯定不会允许玩家直接使用这些PS游戏ISO。而付费下载的PS游戏ISO，很明显也要使用到MagicGate版权保护技术而限制传播。

关于PS模拟器，还有一点不得不提，那就是PS手柄的L2、R2键的问题。我们知道PSP



上并没有这两个键位，当然PSP也没有右摇杆和R3键，但是对应这两个键的游戏不多，问题不大。但是对应L2、R2键的游戏就太多了，没有这两个键，PSP如何模拟PS？PSP如果没有改良版，这个问题很难解决，但是PSP如果真的有后续机种，那么解决起来就简单了——加上这两个键不就好了么。这样做难不难？一点也不难。PSP的LR键本来就很大，把这俩键一分为二。靠外面那一半是L1、R1键，靠里面那一半是L2、R2键。手上有PSP的读者可以自己试试，这样操作起来应该没什么不便之处。

以上分析了PSP新机会使用何种储存媒体；有无可能取消UMD，以及模拟器的问题。通过分析这些关键词，可以发现，他们之间是互相印证的，更增加了“PSP新机开发中”这个消息的真实性。但是这到底是PSP改良版还是PSP2呢？我认为，使用何种媒介，不能作为划分PSP改良机种和PSP2的标准，模拟器问题更没有资格。能够决定新主机的定位的，应该是触摸屏！

关键词四：触摸屏幕



我们知道任天堂NDS的触摸屏很出风头，但在NDS之前，触摸屏已经在手机、PDA等掌上设备广泛使用。让我们来作个猜想：PSP在设计的时候，或许也曾考虑过使用触摸屏。考虑的结果自然是否定，为什么？我们知道，PSP虽然功能繁多，但久多给PSP的定位是“21世纪的WALKMAN”。这说明PSP在游戏之外，只强调了视听娱乐的功能，没有考虑向PDA方向发展。这样一来，有没有触摸屏幕就不重要了。

很可惜一年来的实践证明，消费者虽然对PSP的视频效果赞不绝口，但是对Sony极力推广UMD电影而限制MP4格式视频十分反感，导致PSP的影音播放功能没有得到很好的发挥；而另一方面，由于PSP系统被破解，大量的个人软件出现，这些自制软件包括电子书阅读器、视频播放工具、看图工具、自制游戏、电

子词典等等，PSP俨然成为一个没有触摸屏的PDA，PDA方面的表现，相信SCE不会假装不知吧？

PSP有了触摸屏，随之而来的问题是，PSP游戏是否也会支持触摸屏呢？我想答案是肯定的，NDS的触摸屏吸引的眼球已经让Sony眼红了一年多了。现在如果加入这个功能，PSP游戏一定不会放过。那问题就来了：PSP使用什么媒体也好，支持不支持模拟器也好，PSP上总还可以玩到PSP游戏，但是如果新游戏是支持触摸屏的，那么现在的PSP只有傻眼了。这就有点PSP2的味道了。但只加了一个支持触摸，好像也不够底气说成后续主机，毕竟其他方面没有什么变化。这倒有点像GB进化到GBC的情况。软件方面，也可以学习GBC的经验：先发售与PSP通用的游戏。但是使用触摸屏会得到更多的乐趣。慢慢再过渡到必须支持触摸才能玩的PSP游戏。

以上观点，都是根据现有的材料进行理性分析得出，当然也包含了笔者的美好愿望。各位读者看罢，如果同意，那么谢谢支持，如果反对，也不用客气，西红柿鸡蛋一起扔过来，最后再次谢谢大家的捧场。

博弈的壮丽
——评《女神侧身像 蕾娜斯》

文 Leny

很多人喜欢缅怀经典，尤其是RPG，通过漫长的战斗和游戏世界的冒险，玩家与游戏之间建立的感情和世界观代入感是强烈的，这种情感会伴随着时间的推移在玩家的思维中升华，就如同《女神侧身像》里蕾娜斯说过的那样："逝去的人会成为强烈的思念。"而《女神侧身像 蕾娜斯》于PSP的完美的复刻，从某种意义上说，也正是厂商给予玩家这种思念的一个新生。

再次难以自拔的《女神侧身像》



有关这个游戏的评述从游戏发售的1999年12月起就没有间断过，借以北欧神话的深厚世界观作为蓝本，以游走于神界与人界的灵魂挑选者Valkyrie作为视角，再通过战魂们逝去牵连的生死故事来泼墨，将一个凄美而充满勇气信念的RPG爽快淋漓地展现在玩家面前。加上樱庭统的混合电子乐仿佛穿越时空般把玩家领入那个神话时代的造诣，还有多重结局下完全不同的立场问题透视，以及吉成两兄弟那透过双瞳就能望穿人物命运的角色绘制……《女神侧身像》在很多玩家心目中被奉为神作的地位近乎不可动摇。

基于这样一个在剧情、音乐、人物、世界观、系统方面已经有很多人作出不同评论的作品来说，笔者只有意于对tri-Ace创造的一个深邃的游戏体系作一番个人见解，或许在挖掘《女神侧身像》最本质的体系的同时，我们能领略出更多制作者在开发游戏时的用心与反馈给玩家的诚挚。

《女神侧身像》的体系庞大而充满创造性和快感，单拿灵魂般的战斗系统来说，前有《DQ》的回合战斗、《FF》的ATB实时战斗、《格兰蒂

亚》的自由半即时战斗还有“《传说》系列”的手动战斗，但是《女神侧身像》仍然在战斗系统方面首创了对应按键角色行动系统，也让ACT的格斗连动感觉在RPG的战斗中呈现，许多玩家深切体会这一系统的博大之后更是高呼：“RPG战斗见得多了，没见过还能创造成这般新意而又精彩的。”再辅以GUTS和AUTO ITEM之类的特殊技能，让玩家不断获得某种特殊的成就感，当然令人难以自拔。



博弈论与《女神侧身像》

统括来说，tri-Ace巧妙地利用了经济学中博弈论的心理，这个理论在去年某游戏的制作会上，原任天堂制作人樱井正博曾经简化性地归结为2R原则，即RISK and RETURN，玩家付出了多少，获得的利益是否能满足他们并继续驱使进行下去。不过2R原则毕竟表面了些，在博弈论的概念里，条件、资源、几率、规则、冒险等等都是影响行动和结果的因素，而《女神侧身像》的体系正是博弈论的一个折射面。

什么是博弈论？

博弈论(Game Theory)，有时也称为对策论，或者赛局理论，应用数学的一个分支，目前在生物学、经济学、国际关系、计算机科学、政治学、军事战略和其他很多学科都有广泛的应用，主要研究公式化了的激励结构（游戏或者博弈Game）间的相互作用。是研究具有斗争或竞争性质现象的数学理论和方法，也是运筹学的一个重要学科。博弈论也应用于数学的其他分支，如概率、统计、线性规划等。

通俗地讲，博弈论是一种“游戏理论”。其准确的定义是：一些个人、团队或其他组织，面对一定的环境条件，在一定的规则约束下，依靠所掌握的信息，同时或先后、一次或多次从各自允许选择的行为或策略进行选择并加以实施，并从中各自取得相应结果或收益的过程。套用到《女神侧身像》上来说，即玩家作为游戏的操作主体，面对并遵循制作者制定的游戏规则，依靠玩家自我探索或者攻略等工具的辅助，在游戏中最大可能地壮大自己的力量，同时取得游戏进程的满足感。

一个完整的博弈应当包括五个方面的内容：

1.博弈的参加者，即博弈过程中独立决策、独立承担后果的个人和组织；

2.博弈信息，即博弈者所掌握的对选择策略有帮助的情报资料；

3.博弈方可选择的全部行为或策略的集合；

4.博弈的次序，即博弈参加者做出策略选择的先后；

5.博弈方的收益，即各博弈方做出决策选择后的所得和所失。

虽然用博弈论来评论《女神侧身像》显得有些抽象，但是熟悉这个游戏系统的玩家一谈起当中几个极具特色的创造点，肯定会津津乐道自己在进程中如何调配人物战斗关系，如何照顾到角色的发展技能，或者抱怨那么一点点运气因素——其实这些都已经是博弈论的表现了。那么我们不妨就先从游戏中这些最贴近玩家并反馈个人信息的战斗特色来入手吧，看看《女神侧身像》的博弈原则。

对应按键角色行动

满足博弈原则：3、4、5

一个按键对应一名角色，这正是《女神侧身像》战斗的根基。事实上最考验玩家的地方就是在最适当的时机让最合适的角色行动，或



晶石以在战斗后获得多达3倍经验值的奖励，那么考验如何才能完成这样的壮举，明显是要其他角色配合路西欧先完成让敌人浮空的条件。同样是前面A类提到的仓鼠，路西欧的其中一样攻击段是专门针对地面的敌人向下攻击目标，用来对付这些装可爱的仓鼠自然是不错的选择。

魔晶石与紫炎珠

满足博弈原则：2、5

追击浮空的敌人可以打出魔晶石，而追击被打趴下的敌人则可获得紫炎珠。无论是魔晶石获得的经验值奖励，还是紫炎珠及时解除角色们的CT疲劳值，这两个系统的加入都让普通的RPG战斗从只求最终结果的金钱/道具/经验值直接解放到了战斗过程中的收获。针对我方当前的状态，玩家选择性地游走于这两样物品的战斗获取，而在C结局中为了华丽地将芙蕾女神打败，紫炎珠让角色尤其是魔法师在下个回合能立刻行动起到的巨大作用，更是让人感叹tri-Ace创造的这两块石头让玩家把战斗玩个痛快。

者是瓦解敌人的防御和破绽造成重大伤害，或者是配合我方的其他角色形成其他目的的连击。比较具有说服力的是在隐藏迷宫炽天使之门，有一种由4只仓鼠组成的敌人队伍，别看这些小家伙可爱，但绝对惹不起，他们随便一只发动全员44HITS的攻击都能让我方全灭，那么玩家会说我有概率性自动复活的手段，可惜就算你侥幸复活了一次，另外的仓鼠照样再来一次这个44HITS，你有几条命够死？你又有多少自动复活的几率够它玩转？而此处最考验玩家战斗按键组合的首先是如何打到这些仓鼠。没错，就是如何打到而不是打倒，因为这些仓鼠体积都很小，目标的回避率也相当高，所以玩家纵使全员一顿按完，恐怕也伤不到这些小老鼠丝毫，更不要说能不能打死它们了。一旦玩家彻底领悟了前面提到的“最适当的时机让最合适的角色行动”，那么对付这些仓鼠战略性就多了起来。

武器攻击的行动段次

满足博弈原则：2、4、5

制作者为了这个战斗方式的更进一步补充，加入了武器攻击的行动段次，举例来说就是武器属性OOO可以进行三次攻击，OOX则代表着第三段攻击无法施展，XOX则是只能发动角色的第二种攻击方式。这样一个饶有趣味的设计，让玩家们不仅仅是把精力放在战斗中如何顺次按键让角色行动，更是要研究不同角色各种不同招式的连携性。比如路西欧的第二段攻击SHINING BOLT能将浮空的敌人打出大量的魔

近无敌组合——GUTS+AUTO ITEM

满足博弈原则：2、3、5

GUTS，中文版翻译勇气，也可以理解作坚强的意志力，即使承受致命的打击，也能重新站起来并回复1～9的HP供角色苟延残喘；AUTO ITEM则是自动使用道具，角色健在的情况下，能为经受致命打击却没有站起来的队友使用“重生之羽”。这两个战斗技能的组合能保证玩家即使面对强大的敌人也能立于不败之地。当然，GUTS最大53%的发动几率保证了游戏的平衡，对于玩家心理来说，比一半多出3%的感觉就好像上帝的天平偏向了玩家的一方，而tri-Ace将所有角色HP最高上限定为九万更是默许了在挑战强大的敌人时这53%几率的微妙满足感。可以想象一下跟敌人僵持了十几个回合，被对方一记全员大魔法灭掉（比如伊瑟丽亚女王的大魔法基本能把我方全部等级为99的角色伤害19万，远超9万的HP上限）或者是被敌人全灭后残存了一名角色发动GUTS站起

来，然后继续靠AUTO ITEM重整队伍，那种星星之火燎原的感动简直可以用眼泪来形容。这样的系统除了考验玩家对现有资源最大利用外（比如考虑装备自动复活但有30%破损率的天使像），还有些近似于博彩，不过那种成功的甜头确实……比较遗憾的是无论后期敌人如何强大，夸张的攻击伤害只是一个数字表演，基本都是看玩家能否博得53%的头彩——这算是本游戏中少有的败笔。

升级的凹点乐趣

满足博弈原则：2、3、4、5

关键词：青灰色的首饰＋生命腕轮。RPG的升级总是带给玩家新的自信和希望，回想起任天堂"《火焰之纹章》系列"升级时那牵动玩家心弦的魔音，其实归根结底还是人类最本质的贪婪。这种贪婪无可厚非，就好像全人类的成长，为什么看似同样经历的人却出人头地，有限的时间创造无限的机会，这一直都是人类成长的课程。《女神侧身像》中将这种机会变相地交给了青灰色的首饰和生命腕轮这两样道具，前者可获得升级时100点CP技能值额外的奖励，后者则可以获得升级时HP上限再追加300，并且生命腕轮还有叠加效果（即叠加后HP上限再追加600）。这样一个巧妙的安排，让玩家开始时刻顾及角色何时即将升级（恐怕以前玩RPG虽然在意角色们升级，但绝对没有这样在意的），以便及时换成这些道具，毕竟平时的战斗还需要类似提高攻击力类的装饰品，无奈可装备数有限，只能靠玩家时刻提妨。所以出现了有人升级时捶胸顿足"怎么就升了"，有人面对拥有极高经验值的BOSS不知如何把有限的升级装备分给角色们，还有人甚至认真计算每个敌人可能获得的经验值升级而刻意绕开。所谓痛并快乐着，别看这升级事小，不断地装备和搭配可真的很让玩家投入感情的，有时候博取的并不已经仅仅是一个数字的攀升，更多的是通过自己的努力安排而获得最大回报的成就感。

总结

由此可见，《女神侧身像》在博弈论的范畴内讨论，可以解决很多玩家和游戏制作心理的问题，同时即使是一个博弈法则的运用，在不同玩家的眼里都能玩出不同的味道，收获不同的乐趣。细心的读者可能会问了，为什么看到所列举的博弈法则满足项目里始终没有第一条——博弈的参加者，即博弈过程中独立决策、独立承担后果的个人和组织。其实，游戏的操作者，也就是您，不正是第一条阐述的对象么？这就是游戏，其互动性自然是电影和电视娱乐无法媲比的。

不算简单地罗列了些《女神侧身像》中的系统，其实这些都还不过是整个游戏体系中的一角，诸如概率性引发的角色声音收集、时刻计算好封印值以期能达到A结局的谨慎、复杂却耐人寻味的物品配列变化、轻松上手却能玩得高深的冰晶石……tri-Ace认真地把游戏的规划作得尽善尽美，事实证明他们做得非常好，不然6年后的PSP版移植也不会是如此再受欢迎。可以说，经历了《星之海洋》两作的打磨，tri-Ace已经从一个小型的制作会社成长为SE的一份中坚力量，而对游戏体系平衡性和多重性的思考与追求，成为他们每一部作品都经得起推敲的奠基石。tri-Ace运用了博弈理论，而玩家在体验这个游戏的过程中感受到了真实和细节，再反馈回对博弈论的研究，必将与这个游戏以及tri-Ace追求精良的制作人们产生高度的共鸣。







硬件短消息

文 ZinniaSun

编 马修

要说这个月最让小Z震惊的消息，恐怕就要数微软的最新手掌游戏机XPlayer了，虽然官方并没有确认这条消息的真实性，可是从上个月就传得沸沸扬扬的"Origami Project"掌上电脑计划，到这次传出的Xplayer，无疑都让人感受到微软正在慢慢地向掌机业界进军，毕竟这么大的一块馅饼两个人分是有些不合情理！还有另外一个坏消息自然是PSP 2.7FW的发布，功能没见涨多少却连惟一的"GTA漏洞"也堵得严严实实，这次打死小Z也不敢再升级啦！这里闲话不多说，开始我们这辑的《硬件短消息》之旅吧！

让PSP变成移动音响

便携性与高音质并重的JBL On Tour Plus华丽登场啦！提起哈曼公司的音响，质量自是没得说，CREATURE II系列曾经一度轰动市场。这次推出的JBL On Tour Plus是4月1日发布的JBL On Tour的改进版，前代就已经被《福布斯》杂志评选为旅行必备十种IT时尚产品之一，革新后的JBL On Tour Plus在前代的基础上添加了可与PSP主机相连接的适配器，由原来支持iPod、MP3提高到支持PSP（其实简直就是PSP专用），产品的主要参数基本与前代相同，内藏两个功率为3W的专业级扬声器，携带时保护壳将会便携扬声器并对其进行保护，使用时将扬声器从保护壳中抽出并与外壳形成支架形式，简单实用的按键操作，使用迷你耳机音频输入接口，175×88×35（mm）的尺寸和350g的重量，即使携带外出也非常方便。





技术上，采用Digital Amplifier Technology数字放大技术提供Class D级别的数字音量增幅，在低功耗基础上提供更干净、更震撼的音乐效果；独有的Odyssey Transducers变频器，用钕磁铁驱动两个半球形铝制变频器，不论再低的低音与再高的高音都能得到完美的表现；COE（计算机优化均衡器）让音乐表现更加丰富，上升到一个全新的台阶；AEMS（高级能源管理系统）可以自动进入合盖休眠和一键唤醒恢复最后播放的状态，并能自动关机，4节5号电池可以连续使用24小时还多。产品于4月28日开始发售，国外官方售价129.95美元（约人民币1050元）。

Sony官方4GB记忆棒发售预定





最近去网上几大国外购物网站看看，都会发现Sony 4GB MS PRO DUO记忆棒已经被摆上了预定的货架。官方的东西读写速度和质量上自然是没得挑剔，绝对不是市场上那些粗制滥造的组棒所能媲美。现在PSP各种影音播放、游戏功能越来越强大，小Z自己2GB的记忆棒也是天天都塞得满满的，因此4GB记忆棒的诞生也算是顺应了市场庞大的需求。根据网上的信息，正式发售应该是在6月份左右，现在预订的价格280美元（约人民币2250元）抵得上一台1.5小P，果然是“一分货一分价钱”啊！另外，8GB超大记忆棒也已经登上了货架，不过发售日期和预订价格暂时还没有公布。

火影、龙珠PSP便携包




记得小Z早先在栏目中给大家介绍高达官方授权PSP便携包时，就有很多玩家后来追问小Z在哪里能买得到。这次小Z给大家再奉上火影、龙珠两款官方授权的便携包，不过大家可不要再追问小Z国内哪里能买了，能告诉大家的只有http://www.goldenshop.com.hk这个香港著名游戏周边网站啦！随着这两部作品PSP游戏的发售，这两款便携包也有得火了，售价9美元，约合人民币75元。

绅士向超昂贵PSP便携包






由英国高级绅士著名平台Dunhill设计的这款Motorities Sony PSP Case近日正式发布。这款便携包作为2005～2006年度男士收藏系列Motorities家族的新成员，不论质量还是价格都有着不俗的表现：外部采用具有耐磨性和防水性的浅驼色棉制作，并配有上等的棕色皮革作装饰；内部采用系列一如既往的经典橙色棉布，一层薄网可以存放两张UMD光盘；下层使用的是非常柔软的缓冲垫，就算是将PSP屏幕朝下也不用担心会留下任何伤痕。将包身打开后反折90度还可以起到支架的作用，以便在汽车内观看影片；包身尺寸19×10×5（厘米），如果再配上该系列的钱包、旅游包以及皮带，看起来绝对一身贵族气派。官方公布的售价是85英镑（约人民币1230元），吓得小Z足足退后10米，据说日本公布售价高达33600日元（约人民币2350元），也顶得上一台1.5版本的小P了，还是眼不见为净，继续看下面的一套面板吧！

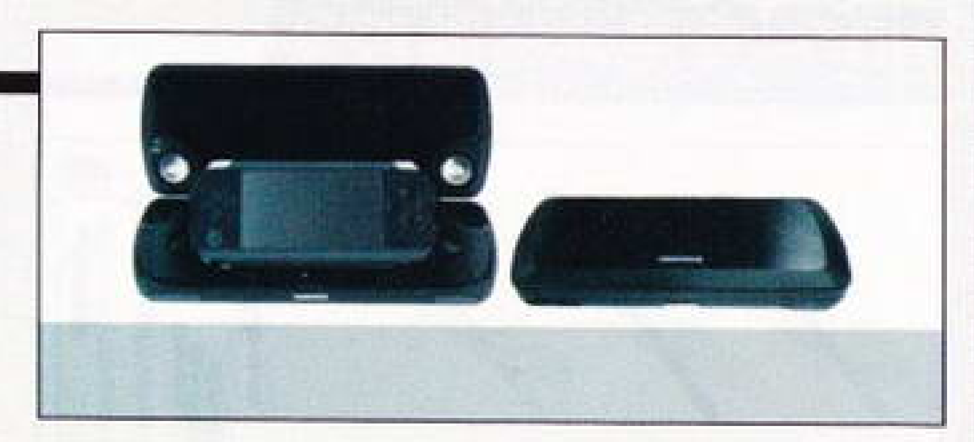


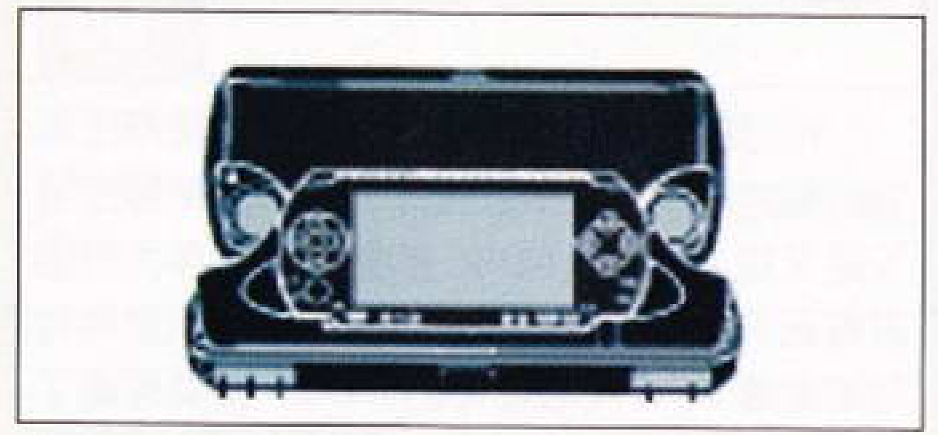
世界杯主题PSP面板

时尚的宠儿自然要配时尚的面板，Wrapstar发布的面板款款都个性得让人无话可说。该公司发布的世界杯主题面板系列共有10款，分别以不同的设计风格印着10个国家的国旗，这些设计精良的面板无需任何工具就可以直接安装，揭下后也不会留下任何胶状物或痕迹。



PSP扬声器便携盒





合起来可以保护PSP，打开就是一套具备PSP支架功能的便携式音响——GreenHouse推出的这款GH-PSP-SA21C就可以同时起到这两样作用。这款产品采用内置充电电池，可以直接接插PSP充电器，同时为PSP和自身充电；配两个高音1W功耗的扬声器，可以持续播放10小时的音乐，并且外置接口还可以同时插两个耳机供两人同时欣赏音乐或观看电影，也可以连接MP3等设备将音频输入后使用该产品扬声器播放，功能方便实用，音乐效果震撼有力。售价9800日元（约人民币700元），很适合情侣出去旅游用哦！

NDSL即将推出新颜色主机？



最近，日本某杂志在黄金周赠送奖品中忽然出现的黑色NDSL让小Z与众人都眼前一亮。据传除了黑色NDSL以外，不久还将会有包括粉红色、FC(Famicom)红白色等其他多种颜色的NDSL在《新马里奥兄弟》5月份发售之际一齐登场。虽然对于这一传言目前任天堂官方并没有予以证实。但无论如何，对广大任天堂的粉丝们来说可绝对是个好消息，好在小Z还没有入手NDSL，哈哈……

《魔兵传奇》最新卡片游戏扩充包发售



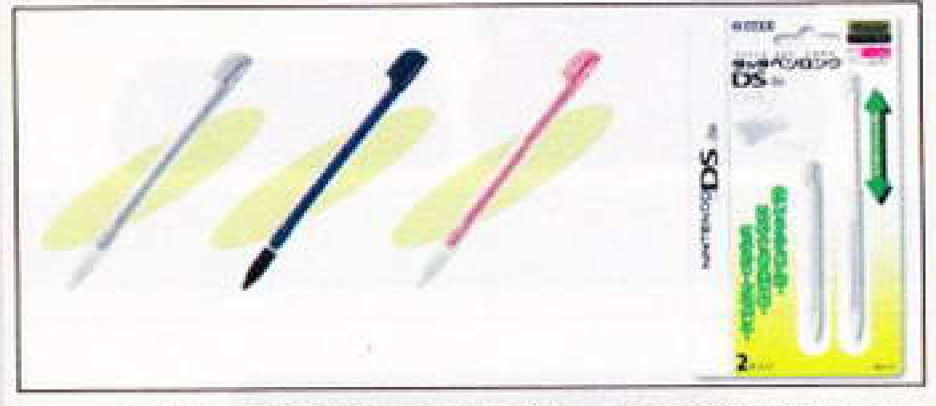
《魔兵传奇》的漫画火，游戏自然就不会少，这款作品在去年就推出了GBA版游戏《打开天堂之门》，NDS版《卡鲁迪亚的恶魔》也于今年3月30日发售，借助《游戏王》的推广经验，传统卡片游戏在日本也获得不小的成功。这次于4月20日推出的第5波卡片扩充包AKT.5《黑炎的袭击者》以原作漫画中的“战争游戏 5th Battle”登场角色所制作，并加入超越既有等级的“等级MAX卡”以及具备豪华印刷的“终极稀有卡”。扩充包最大的卖点在于和NDS版游戏的联动！扩充包中的部分卡片上印有特殊的密码，在游戏中将这些密码输入，即可于游戏中使用该卡片，而且这些ARM威力可都不一般哦！喜欢这款游戏的玩家还是快快去网上订购吧，每包158日元（约人民币12元），游戏也玩、卡片也玩，就算收藏也是很有价值的！

NDSL专用屏幕清洁布



Hori总是能给我们心爱的掌机带来无微不至的关怀，这次带来的是一款NDSL专门设计的屏幕清洁布。这款产品同样是任天堂认证产品，可以轻松去除屏幕上的指纹、油渍以及灰尘，效果显著。这款清洁布可以在水中洗涤，晾干后又会和新的一样，小Z都想立刻去买一个来专门擦自己的新眼镜啦！不过5月25号才正式开始发售，价格525日元（约人民币38元），现在想买也买不到，我忍！

NDSL专用伸缩触控笔



用过掌上电脑的朋友们一定都会觉得任天堂的触控笔手感并不怎么样，NDS自带触控笔又轻又短，即使是NDSL的触控笔，手大的朋友握起来也会觉得有些短，像小Z我玩游戏时可都是拿PPC的触控笔的。Hori就是看准了NDSL触控笔的不足之处，而推出了这款全新NDSL可伸缩触控笔（怎么让小Z想到了老孙的金箍棒）。平时收缩起来8.8厘米和NDSL原配触控笔没有任何区别，可以轻松插入NDSL触控笔便携口。游戏时取出拉长，可以由8.8厘米变成13厘米，握起来可就舒服多啦！笔的头部采用了和原配触控笔完全相同的形状及材料，因此用起来绝对不会对屏幕或屏幕保护贴有任何损伤，加上白、黑、红三种可选颜色以及任天堂官方认证，这绝对是一款为NDSL量身定制的完美触控笔。至于价格，白色预定5月3号上市，两支400日元（约人民币30元）的售价确实便宜，其他两款颜色会以相同的售价在5月中旬发售。

NDS/NDSL专用联网对战耳机



大家玩《银河战士 猎人》很久了吧，不知大家有没有试过在聊天室里聊天呢？游戏在开始前和结束后都是可以在虚拟房间中与对手进行语音聊天的。可是想要通过NDS/NDSL自带麦克风聊天效果可就——头趴在屏幕上，不知道的人看见了一定以为你要吃了这铁饭盒呢！所以嘛，小Z在这里给大家隆重推荐这套由国外厂商Datel专门针对Wi-Fi游戏推出的联网对战耳机，时尚的造型、清晰的音质、合理的靠近嘴边的麦克风位置，不论是使用Datel的Wi-Fi Max还是任天堂联网设备，耳机都不会影响到联机效果。早先Datel就推出过PSP、Xbox的专用联网对战耳机并取得了不错的评价，这次推出的NDS/NDSL版质量自然也不容质疑，14.99美元（约人民币120元）的价格买这样一款耳机也很划算。

Viewboy DS2TV Adapter原型产品亮相



由于掌机一般都不会带电视信号接口，因此想要将小小屏幕的内容转移到电视上来欣赏，就只有靠录像原理的捕捉设备了。很早以前就有人开发了PSP的TV转接设备，并且经过长久的发展效果上也已经非常完美。最近SyberSoft公司也为NDS制作了类似的屏幕捕捉转接设备。NDS下屏是触摸屏，如果捕捉就不能同时游戏，因此这款设备主要只针对捕捉NDS的上显示屏，并且根据定位卡的设计，应该还不能适用在NDSL上。除了NDS版，SyberSoft公司还公布了用于GBA SP上使用的Viewboy。从公布的图片来看，这款产品的捕捉效果还很一般，色彩、亮度、解析度都有待提高，而且透视现象也需要解决。由于原型产品采用了该公司对PSP屏幕捕捉设备的硬件设计，正式出厂产品还需要针对NDS进行一些效果优化。这款产品现在正在力生网站上召集发行商，所以价格自然还没有公布，估计开卖后，做攻略的朋友们会非常高兴！





眼镜公司的古怪NDS便携包



最近，Kotaku网站上公布的Banpresto特制风格NDS便携包让小Z眼睛一亮，尤其是这款网站上对于这款便携包的英文介绍，恶搞成份不亚于Keroro军曹！网站上说这些可爱的包包们是这么评价自己的："其实我们非常可怕，但我们能为你保存NDS不受伤害。我们都有带着挂钩，可以静悄悄地潜伏在你的腰带上。我们生于Banpresto，所以如果你住在日本就可以买到我们。或许像Play-Asia、NCSX这些酷酷的进口商会把会把我们中的一些带到美国，所以在那里见到我们的话可别被吓得屏住呼吸。无论如何，你可能都将不知道要我们能做些什么。反正我们相当的可怕。"关于可怕的原因还有一段别人的回答："NDS便携包可以做的事情：用来隐藏武器；用它作为午餐便当的携带包一定引起学校同学的妒忌(PS：因为NDS时常被人戏称饭盒)；可以用来携带创可贴以防被库巴袭击；将四款包包全部卖下，带着手套（为防止留下指纹）拎回家作为收藏品。"这段翻译也许夹杂了一些小Z个人的杜撰，反正小Z我是这么理解的，看了以后你是不是也捧腹大笑呢？奇怪的是小Z专门去了趟眼镜公司网站，却并没有找到这个新系列的相关介绍，上市的话大家可以一定要关注它们哦。(^_^)

极品GBM扬声器手柄



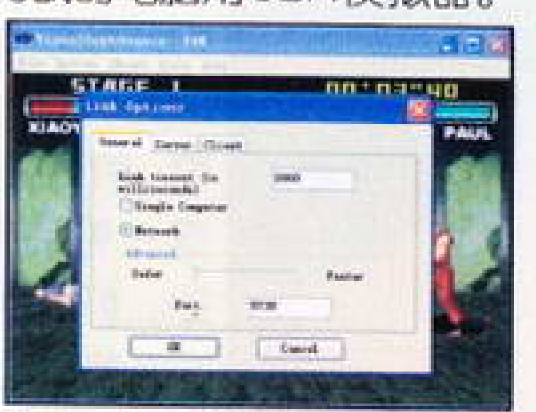
前面给大家介绍了一款GreenHouse的PSP用扬声器产品，这里再给大家介绍一款GBM用的扬声器手柄吧！这款GH-GBM-SA216是GreenHouse于近期推出的GBM专用扬声器手柄，内藏两个0.8W功耗的高品质扬声器，采用3节干电池驱动，可持续工作12小时，为你的GBM补偿音质上的不足，专用卡位槽可以将GBM紧紧卡在里面，人体工学的设计握起来也更有手感，提高游戏操作性的同时也减少了手部疲劳，让你再也不会有握着MP3玩游戏的感觉。手柄大小为107.5×36.4×65.5(毫米)，携带起来也非常方便。三种颜色任你选择，2980日元(约人民币512元)个华丽的手感和音响效果，小Z觉得还是很不错的。

软件综合快递

文 小超 编 马修

VBALink 新版发布

久久没有动静的VBALink突然在5月1日发布V1.8.0 beta0版。新版加入对无线网络的支持，并提升了网络连接速度。VBALink是一款可以进行联网对战的电脑用GBA模拟器。联网的时候需要设置Link Options选项，将General选项卡中的Singnle Computer改为Network，然后建立服务器或者输入对方的IP地址就可以了。新版下载地址为http://vbalink.wz.cz/vbalink180b0.zip。



MSXAdvance 新版推出

FluBBa制作的GBA用MSX模拟器MSXAdvance于4月30日推出V0.2版。新版加入对虚拟键盘的支持，加入对SCC声音的模拟，用32KB RAM替代原来的16KB RAM，修正了使用插件时的协调问题，提升PAL制式下计时功能等等。游戏中，按住GBA的R键再按Start键可以调出虚拟键盘，然后用十字键移动光标按A键选择字符。另外，以前花版的Basic程序现在也能正常使用了。下载地址为http://hem.passagen.se/flubba/download/MSXAdvance02Bin.zip。



文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

五一长假的到来，意味着大家可以轻松地休息一下。这七天大家怎么过的？和家人一起出门旅游、上街购物都是不错的选择。如果不愿意出门，在家里休息几天，捎带的玩一玩游戏也是个不错的决定哦。下面让我们来看一看五一期间的掌机销售行情。

4月下旬到5月上旬，NDSL的价格终于缓慢地降了下来，现在冰蓝色NDSL、深蓝色NDSL的广州店头价格为1420元，网络商人的报价为1399元。而白色NDSL的价格则为1480元，这些报价相比半月之前的1580元算是便宜了不少了。笔者在网上调查发现，北京、上海等城市的店头报价也相差无几，两台蓝色机器都在1400元左右，白色机器在1500元左右，普通城市则要贵个20～80元不等。从最近一个多月的售价变动情况看来，NDSL的售价呈现出一个明显的下降趋势，笔者在上辑曾经预测说内地NDSL有望在五一期间卖到1399元的低价，现今看来果然应验。4月下旬到五一期间，香港方面的NDSL进价已经稳定地徘徊于1300元港币左右，照这样降下去，似乎1299元的售价不会很遥远。需要留意的是，白色NDSL一直比冰蓝色NDSL以及深蓝色NDSL贵100元左右，这说明白色NDSL最受欢迎。货源的紧缺导致售价持续高昂，不知道几个月后能否恢复正常。此外，神游的iDSL已经公布定于6月上市，大家请耐心等待。

NDS方面，美版NDS仍孤独地战斗着，价格保持1040元不变。神游iDS、日版NDS、港版NDS、美版官方翻新NDS均全面断货。如今NDSL1399元的价格紧逼NDS1040元的价格，可以预见数月之后，NDS的销量将大大减弱，不管如何性价比可拼不过NDSL。

由于烧录卡的大卖，NDS的正版销量受到了一定程度的打击，NDS新作有《火影忍者4》，价格为300元整。《俄罗斯方块》美版、《圣剑传说》、《异度传说 Ⅰ · Ⅱ》售价统一降到190元。其余作品《俄罗斯方块》日版、《银河战士 猎人》、《大航海时代4》、《天外魔境2》以及《三国志DS》的售价依旧在300～320元之间徘徊。根据笔者在数家游戏店的暗访情况看来，似乎很多玩家都是随机购入烧录卡，而事先买好了机器现在回头补一张烧录卡的人也大有所在，正版游戏的销量正面临着一个尴尬的局面。

现在市面上最流行哪几种烧录卡呢？首当其冲的当论售价仅为280元的SC-MINI SD，作为SC的正统后代，它对NDS游戏的兼容性非常高，外壳制造工艺也相当精美，应该说是目前性价比最高的烧录卡。除了4月下旬火速上市的SC-MINI SD，EZ Ⅳ也终于在五一前平静入市，售价为399元。由于外形和SC-MINI SD过于相似，使得许多玩家都对EZ4和SC-MINI SD性能比较相当感兴趣，相关评测报告请大家关注本辑《掌机王SP》。EZ4、SC-MINI SD的上市也终于逼迫M3-MINI SD perfect版宣布降价，价格由480元降到380元。这一轮烧录大战才才刚刚开始，好戏绝对在后头。



最后让我们来关注一下PSP的销售情况，2.0以上版本的PSP迟迟未遭破解，这使得1.5的机器卖一台便少一

台，难怪价格一直降不下来。五一期间PSP的销售简直火爆至极，每一家游戏店的柜台前都有年轻人在挑选着机器。现在不同版本PSP的售价如下：1.5普通版黑色PSP停货(如果玩家在购买1.5豪华版PSP时不要豪华装专用的配件价格仅减100元，这样购买不是很划算)，1.5豪华版黑色PSP 2250元；2.01普通版白色PSP 1500元，2.01豪华版白色PSP 1700元；2.01普通版黑色PSP 1440元，2.01豪华版黑色PSP 1640元。

不管日后2.0版以上的PSP能否被破解，现在的售价都可以说是很不正常。因为1.5版PSP已经有三四个月保持高价销售记录了，针对PSP长时间售价只高不低的情况，笔者建议大家现在谨慎购买，以防止某日售价突然大崩盘。

PSP新出的正版游戏有《炼狱2》售价300元，《宠物狗》售价250元，《新牧场物语》售价290元，《新世纪福音战士》售价330元——PSP的新出游戏种类繁多，不过大多要求为2.6或2.7系统；半月前已经推出的那些游戏售价依旧，《007》、《百变天虫》、《分裂细胞》、《虹吸战士》、《未名传奇2》的美版均售320元，《火影忍者》、《真·三国无双 二度进化》、《大航海时代4》售价310元。

网络上2G组装棒保持360元售价不变，依然是5年保换服务。店头2G组装棒的价格则相应降到420元左右，(有消息称这种记忆棒的进价仅为300元，因此大家去店里购买的时候请尽量还价。)工业包装的4G记忆棒在网络上保持1250元的售价不变。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://www.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	NDSL	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	2250（1.5）	—	1420	—	1040	730	—	600（背光630）	500（翻新）
广东深圳	久圣电玩	1650	1450	1500	—	1050	—	630	650（背光）	—
山西太原	逸豪电玩	1700	1520	1650	—	1100	760	—	680（背光）	—
广西南宁	鸿立电玩	2430（1.5） 1680（2.6）	—	1530	—	930	750	—	680（背光）	—
天津	MARS电玩店	2650（1.5） 1630（2.5）	—	1530	—	1040	—	720	—	650
福建厦门	快乐多电玩	2410（1.5） 1680（2.6）	1460（2.6）	1510	—	1060	790	730	660（背光）	640

玩转NDS

文 ZinniaSun 编 马修

迟来的王者——EZ IV抢先初评测

提起昔日烧录卡业界的巨人EZ-Flash，经历过GBA时代的玩家恐怕是无人不知无人不晓，即使是烧录卡风云剧变的今天，EZ、EZ II、EZ III凭借其硬件设计上的优势和软件、内核的升级，都实现了NDS游戏烧录，在大批国内外玩家的心中依旧拥有很高的地位。如今跳票近一年之久的EZ IV终于登上了历史的舞台，小Z作为EZ系列长久的用户，也在第一时间从厂商那里获得了一块宝贵的硬件实体——闲话不多说，还是请大家一起来看看EZ IV的评测结果吧！

EZ系列烧录卡回顾

早年，EZ-Flash作为当时硬件设计最出色、性能最完备的烧录卡，完全将其他通过D卡改造烧录卡抛在身后，数不胜数的功能令其在诞生不久后就引起巨大的瞩目。不久后EZ小组再度出击，公布了性能更加强劲的EZ-Flash II，容量从128Mb到1Gb全线出击，加入了即时存档、金手指、软复位等更加强大的软件功能，并且通过卡带上的硬件时钟设计完美运行《口袋妖怪》，掀起烧录卡功能上的第二次革命。而后诞生的EZ III更是在传统烧录卡容量上进行了扩充，具有U盘功能的EZ III实际上采用的正如现今外存储器的结构和技术，只是这个外存储器也是整合在烧录卡上的半导体晶片而已，烧录卡内核软件更是加入PDA功能……可谓是非常成熟的烧录卡，只是迄今为止昂贵的价格实在让很多玩家无法接受……简单回顾完EZ的过去，我们就来看看这款EZ-Flash IV吧。

外观篇

其实，EZIV的包装的概念图早在去年9月



▲传说中的EZ IV Lite难道将会采用这款酷酷的黑色包装？

份就已经公开了，而且那时就提出将会有EZ-FlashIV和EZ-FlashIV lite两个版本，（可那时老任好像还没有公开NDSL……）因此公开的包装设计概念图也有一灰一黑两种设计。虽然EZ Ⅳ没有采用EZ Ⅲ那样高贵的木壳包装，但是豪华的纸质包装还是比M3、SC的外表要美观许多。在外壳的背面EZ-Flash Ⅳ的标志下还写着512Mb～8Gb的容量字样，看来应该是EZ Ⅳ最初硬件设计方案时留下的标志。打开包装后，绒质塑料内壳里装着EZ-Flash卡带、EZ SD-READER读卡器和约1米长的USB延长线各一个。由于小Z拿到时卡带还没有正式



▲装备齐全的EZ Ⅳ。

发售，加上内核及转换软件还在改进，因此包装中并没有配套软件光盘，不过等卡带正式发售时应该会补上。附赠USB延长线及EZ自产的SD-READER读卡器这一点倒是很为玩家着想，毕竟从市场买来的MINI SD卡都不会自配读卡器和USB连接线，而且EZ SD-READER的外观和质量都很不错，支持USB2.0高速接口可要比市场上20块钱的便宜货好得多。

拿出EZ Ⅳ，小Z首先仔细的研究了一番卡带的外观。采用了磨砂白色透明塑料制作的卡身，在EZ系列来讲可是首创，轻盈剔透的感觉看上去相当的不错。从EZ官方那里小Z也打听



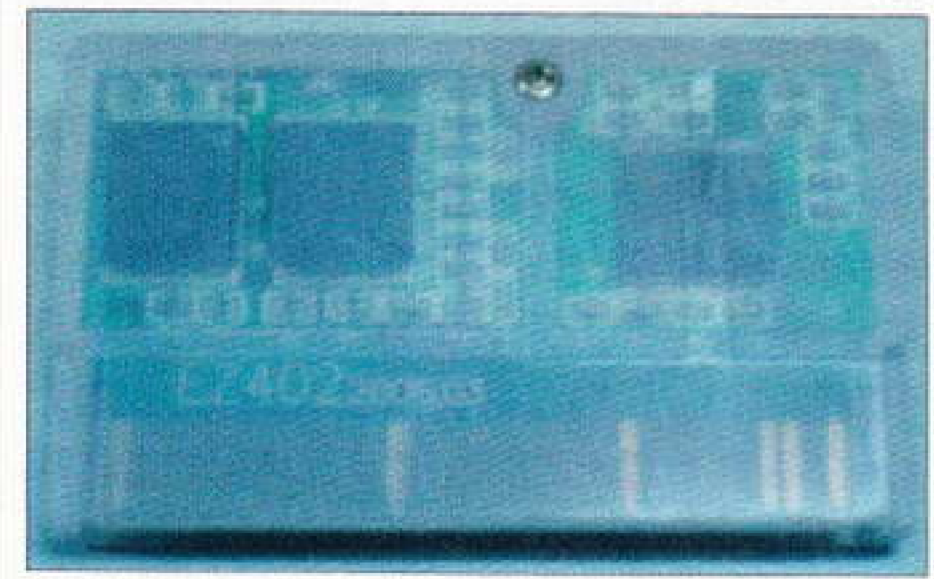
▲正面看，EZ Ⅳ的色彩很典雅。

到，EZ主页上曾经放出图片中的红、蓝、绿彩色样卡，每种颜色样卡只生产一块，并将其作



▲小Z超喜欢EZ主页上公布的绿色EZ Ⅳ！

为拍卖品供EZ铁饭们收藏。再仔细观察EZ Ⅳ的外形，和GBA正版卡大小相同，但又与GBA卡外表上稍有差别，因为去掉了GBA卡带顶部两边的“耳朵”，外形看起来平滑了许多，即使插在NDSL上也不会因为两边的“大头”而感到特别突兀。在卡带的背面小Z还发


▲细心观察就可以看到EZ Ⅳ背后的两道凹槽。

现了两道特别的凹槽——细心的玩家一定会发现，NDS的GBA卡槽的入口处有两道凸起，这也就是为什么传统GBA烧录卡在最初插入新NDS时会感到很紧的原因了，可以说，从外观上来讲，EZ Ⅳ已经是一款成熟的产品了。至于设计上的缺陷，小Z个人认为，EZ Ⅳ将MINI SD插槽安排在卡带右侧面上并非明智之举。插入



▲从这个角度就可以看到EZ Ⅳ的MINI SD插槽。

时MINI SD卡正面朝上插入，根据官方的说法，采用侧插主要是为了美观，不会在乳白色的卡顶露出一截黑色的瑕疵。可是小Z个人觉得这样除了能防止MINI SD卡滑脱遗失以外，玩家在每次烧录游戏时都必须先拔出EZ Ⅳ再取出MINI SD卡，实在是有些麻烦。而且MINI SD

卡槽并没有设计成弹力卡槽，插入后完全靠摩擦和弹性卡钩定位，拔出也是需要用指甲将脆弱的MINI SD暴力抠出，使整个做工精细的卡一下在小Z心中大扣10分——外观部分介绍了这么多，下面就让小Z来为大家亲手解剖EZ Ⅳ，具体看看EZ Ⅳ卡带的硬件设计吧。

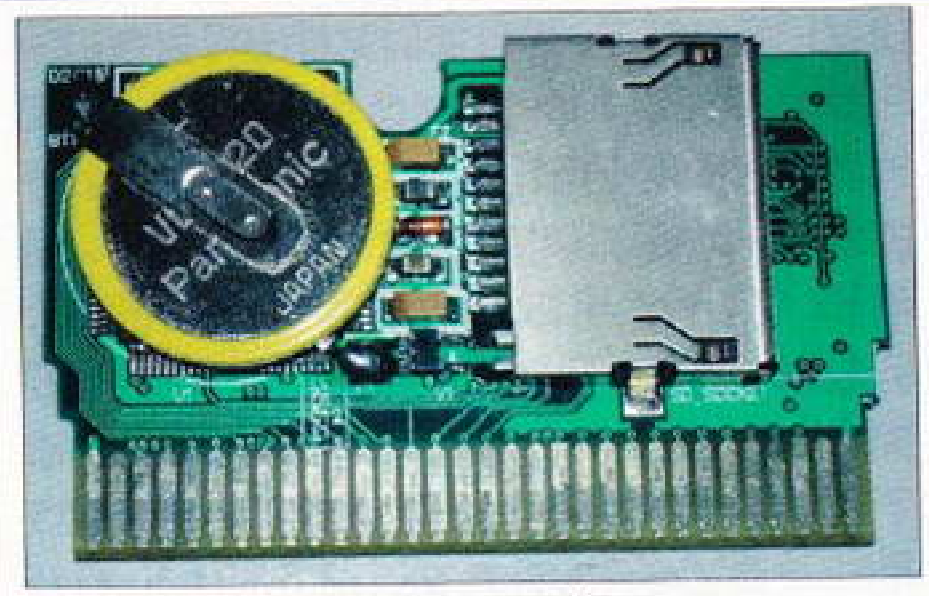
硬件篇

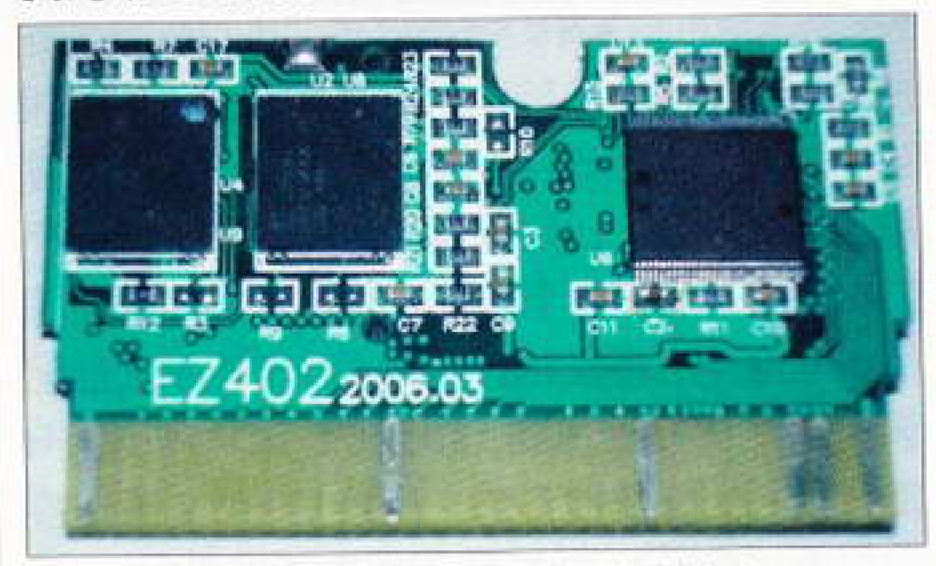
EZ Ⅳ的拆解比较简单，只有卡带背面的一个螺丝，拆开螺丝后注意看左侧和顶部的定位卡，将卡带正面向下一推将所有定位卡解开，就可以打开卡带了。正式上市的卡带估计会用生产日期标签贴住螺丝孔，随意撕破标签拆开卡带就没有质保1年的服务了！打开卡带后我们就可以看到上卡面背后3个定位卡，由于EZ将MINI SD插槽设计在侧面，因此三个定位卡并没有对称分布，这样也就造成卡的右下侧几乎没有定位。厂商在这里涂了502强力胶防止松动，因此拆过卡的朋友最好在装配时也记得涂上胶，否则有外壳松动的问题可不要怪EZ哦，下面我们主要看看卡带内部结构。

据小Z所知，EZ Ⅳ最早公布于去年6月份，从那以后到现在已经更换了不下4次的设计方案，甚至有很多次几乎是在已经是成品的情况下而再一次被推翻进行设计。图中小Z给大家展示的正是去年8月公开的一款设计样本，当时就已经能够成功运行《陨石大战》了。不过那时并没有采用外存储器的设计，现在MINI SD读卡器设计位置原来是一块大容量半导体芯片，用来存储游戏ROM。大约因为这个，此方案也就因此不能适应SC、M3已经开拓的市场要求而胎死腹中。而现在使用的包装公布于去年9月份，应该也是为那时的卡带设计的，不然也不会印有512Mb～8Gb的容量字样。还是让我们来看看EZ Ⅳ成品电路板吧！


▲很早以前就公开过的EZ Ⅳ样卡！

卡带的正面看主要是一块松下原装的可充电锂电池，主要是保存8Mb SRAM硬件存档芯片中的信息。电池下方还隐藏有一枚芯片，它就是EZ Ⅳ核心控制芯片，如同电脑主板的南桥北桥一样负责调配所有资源，操作数据读取、写入的进行。电池右侧则是MINI SD的插槽。再反过来看卡带的背面，左侧并列焊接的两枚芯片是在日本定制的BGA封装的MCP（多芯片包），里面容纳着128Mb的PSRAM和256Mb的NORFLASHROM。至小Z完稿之日，新版EZ Ⅳ已经把两块128Mb NORFLASHROM整合为一块256Mb NORFLASHROM。右侧的1枚芯片则是采用TSOP（薄型小尺寸封装）封装8Mb SRam和32Mb NORFLASHROM的MCP，用来储存游戏存档以及写入NDS、GBA的Loader。（就是烧录卡内部的系统，也就说我们常说的烧录卡内核程序。）


▲小Z解剖的EZ Ⅳ正面图。



▲从EZ Ⅳ的背面看，电路的排布也相当精致。

整个卡带上没有一处人工焊点，做工精良，电路板下方还印刷着EZ Ⅳ 02 2006.03的信息，估计是指EZ Ⅳ第二成品方案，2006年3月完成设计。EZ Ⅳ的存储缓存芯片之所以采用128Mb的PSRAM和256Mb的NORFLASHROM，就是为了用于解决GBA游戏的完全载入模式。这种高速芯片的读取速度要比SDRAM快许多，决不会出现GBA游戏中的延时现象，这一点也是继承并发展了EZ Ⅲ的成熟设计。MCP采用BGA封装，Loader采用TSOP薄型小尺寸封装，低耗电的节能设计，解决了烧录卡发热问题，并且延长了游戏时间。根据小Z的测试，自己NDS插上EZ Ⅳ、PassMe及正版卡的情况下可以运行3小时50分自动关机，而除去PassMe可运行近6小时！但EZ Ⅳ

取消了自从EZ II以来的硬件时钟芯片设计，为此恐怕要让GBA平台的各位《口袋》迷们失望了。可是大家要知道，现在时钟芯片的问题都是可以通过对GBA ROM打补丁解决，因此取消硬件时钟芯片也并不会严重到无法玩需要时钟的GBA游戏的程度。而且这种硬件时钟在NDS的时代也是完全淘汰的产品，因为NDS的主机本体就自带时钟功能，像《任天狗》、《动物之森》这类真实时间制的NDS游戏如果需要获得时间，直接通过程序函数指令访问主机就可以获取NDS内部时钟，简单方便。再说去掉烧录卡硬件时钟芯片还可以大大减小卡带设计上的约束，也因此让EZ IV实现了GBA真卡大小，可谓得大于失，总体上看，EZ IV硬件设计与同期烧录卡相比还是相当优秀的。

内核篇

同EZ III一样，EZ IV烧录卡内核也分为NDSLoader和GBALoader两部分，而且两部分操作系统都是基于EZ III基础上制作的。至笔者完稿之日为止，内核NDS部分采用的是[SD] NDSLoader V1.11版，GBA部分采用[SD] V1.350版。没有使用FlashMe刷机的NDS/IDS/NDSL启用主机自动开始游戏选项的话，在插上PassMe/PassCard等引导卡后就会自动进入NDSLoader，而且NDSLoader几乎兼容所有市面上的PassMe/PassCard等同类或后续产品，如果不插NDS卡槽引导卡开机后会自动进入GBALoader；如果是刷过机的玩家，开机则会自动进入NDSLoader，想要进入GBA模式需要按NDS主机的SELECT键进入GBALoader启动GBA游戏。这里需要强调一下的是使用PassMe 2引导的用户，将对应PassMe 2和正版卡对应的SAV文件复制到MINI SD卡的Saver目录，如没有该目录请手动建立，并将sav文件改名为PassMe2.sav，以保证能够被内核自动辨认。

还有内核的升级，首先大家需要去EZ官方论坛（http://bbs.ezflash.cn）的EZ IV讨论区置顶贴中找到最新版的内核下载，解压缩后直接拷贝到MINI SD的根目录下，并更名为ezfla_up.bin，然后插好EZ IV按R键开机，不论NDS模式还是GBA模式这时都会进入到内核升级界面识别到ezfla_up.bin升级文件自动升级，这时大家一定要保证不能断电关机哦。

Find ezfla_up.bin , update...
Erase OK
writing 100%0%

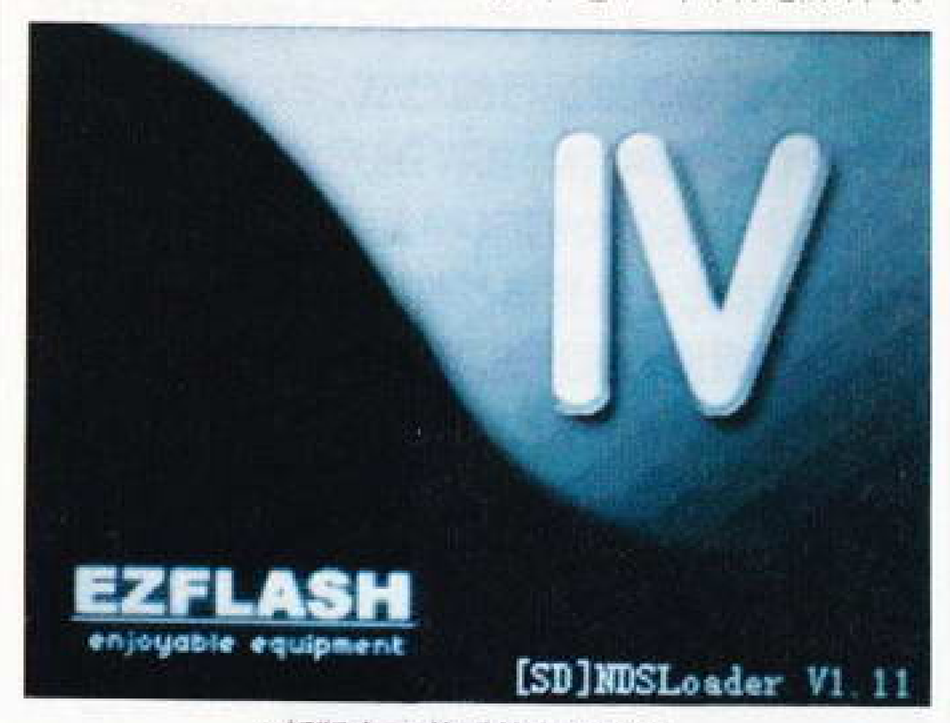
Please Power off and Restart

▲在NDS模式下内核升级完成后会提示关机重新启动NDS。

在NDS模式下升级后需要重新启动，GBA模式下升级后则会自动进入语言选项。使用PassMe引导卡的用户建议在不插PassMe的GBA模式下升级，升级成功后还必须先进入一次GBA模式，让内核自动读取PassMe2.sav进入SRAM，以供PassMe 2设备引导，之后即可插上PassMe 2设备正常引导NDS游戏。EZ IV内核现在已经能够支持各种常见品牌、最大2GB容量的MINI SD，也就是说能实现16Gb的烧录卡功能，但是MINI SD一定要格式化为FAT文件系统，FAT32会出现NDS游戏白屏现象。下面，就让我们分别来看看NDS和GBA两部分Loader的功能吧！

NDSLoader

新版本的NDSLoader已经更新为为EZ IV新设计的UI（用户界面），上屏显示的是EZ IV的标志及NDSLoader版本号，下屏是操作界



▲新版本更换后的上屏界面。

面。在NDSLoader下我们只能使用方向键、A、B键以及触摸屏操作，其他按键均无作用。下屏左侧的5个图标现在只开放了3个，最上面硬盘图标表示右侧横行文字用来显示当前文件夹位置。点击第二个磁盘图标右侧显示的就是MINI SD目录结构，MINI SD目录结构现在还

只能显示DOS下那种8.3文件命名格式，就是说主文件名最多只能显示8个字符，超过8个字符的文件或文件夹名将会以“~”加数字编号显示，这一点感觉有些落后。而且文件前没有文件类型图标标识，连文件和文件夹的区分都只能靠有没有副文件名及文件大小显示来判断。没有上下翻页功能这一点也很不人性化，目录中文件再多也只有按上下键一个个地找。



▲略显落后的DOS文件名称显示方式。

NDSLoader下可以运行.nds、.gba、.bin格式的NDS程序文件，GBA游戏虽然也能运行，但是无法激活金手指等功能。直接在触摸屏上双击需要运行的文件可以直接开始读取的触摸操作倒是不错，不过不论按A启动还是通过触摸屏启动，都不显示读取进度这一点让人非常不舒服，因为这样我们根本不知道读取何时才能完成或者机器是否已经死机。其实这样的设置也是考虑到转换后的NDS游戏都采用了MINI SD直接读取运行的方式，EZ Ⅳ的转换软件并没有如同SC、M3那样的完全载入模式(就是对于小于256Mb的ROM游戏载入RAM中再启动)，因此一般来讲都能在1秒左右进入游戏，这样看没有读取进度也就属于正常了。

至于游戏的存档，EZ Ⅳ采用了类似M3的存档机制，NDS的Clean ROM通过转换软件转换后，存档会被自动修正在GBA的SRAM存档区域，游戏时存档不会自动写入MINI SD卡，而是在关机后第二次启动NDS时再自动将SRAM中的存档备份在MINI SD卡上，减少了游戏过程中频繁向MINI SD写入数据的过程，而且存档放在SRAM中即使关机后很长时间不开机，有锂电池供电保存也是很安全的。EZ Ⅳ存档备份还有一个特色，相比SC、M3需要在转换游戏同时创立存档文件不同，EZ Ⅳ的存档备份系统在第一次游戏后可以自动在MINI SD上创立存档文件。至于Clean ROM转换后的游戏兼容性，小Z放在后面的“转换软件篇”来为大家介绍，这里着重提一下关于对第三方软件的支持度问题。



▲正在NDSLoader模式下写入《为你而死》游戏存档。

最近一段时间，由于NDS第三方WI-FI开发包的诞生以及DevKitArm r18最新版本编译器的不断完善，PC遥控、文件管理器、模拟器等各种第三方软件也是如雨后春笋一般层出不穷。EZ Ⅳ的NDSLoader目前只能支持.gba和.bin格式的NDS第三方软件，直接拷贝在MINI SD上运行即可。而.nds后缀的第三方软件要使用ndstool转换成为.gba格式才可以启动。那些.nds格式的第三方软件因为与Clean ROM转换的.nds后缀的游戏文件冲突，导致使用.nds后缀的第三方软件会以EZ Ⅳ独特的转换模式读入而不可运行。至于软件支持度上，经小Z测试，现在超任模拟器SnesDSemu已经可以成功运行，MoonShell在EZ Ⅳ的转换软件包中也有提供EZ Ⅳ专用1.1版本，运行效果几乎完美，至于其他如绘画软件Draw R9在启动后下屏会显示EZ Ⅳ上屏界面



▲SFC上的精典游戏《灌篮高手》通过SnesDSemu在EZ Ⅳ上完美运行。


▲最近小Z在EZ Ⅳ上观看的.dpg格式《我的女神》。

后死机，音乐软件NitroTracker v0.1.3虽然成功启动但是运行时会花屏、具有文件管理器功能的DSOrganize B1.8版本运行后如同SC-CF版一样白屏。以上软件的下载请到小Z的Blog或Levelup掌机区，看来EZ Ⅳ在运行自制软件上还有很多需要改进的地方，小Z个人认为问题主要还是集中在I/O接口上，最好的解决方法一方面是这些软件本身提高对于EZ Ⅳ的支持度，另一方面也希望EZ官方能够将MINI SD读取写入的开发库提供给广大爱好者，双方一起努力或许会更快解决兼容性问题。左侧第三个电影胶片图标点击后将会在右侧文件列表显示NORFLASHROM中的内容，奇怪的是这里文件名的显示并没有受到DOS系统8.3文件名显示的约束。至于第四个音乐CD图标的用途暂时还不明。

GBALoader

GBALoader部分看起来要比NDSLoader完成度高许多，由于继承了EZ Ⅲ Loader，进入后首先会看到EZPDA的软件启动界面。记得小Z在刚刚拿到EZ Ⅳ时的v1.330版还没有屏蔽时钟功能，右下角总是显示着“2000-00-00 00:00:00”的时间，设置中同样还有时间设定。不过新版本内核已经彻底屏蔽了这部分无效功能，只是在“我的电脑”中按R键还会显示出来。首次进入GBALoader时需要进行语言的选择，然后就会启动到GBALoader的桌面。



▲旧内核中搞笑的时间显示功能。



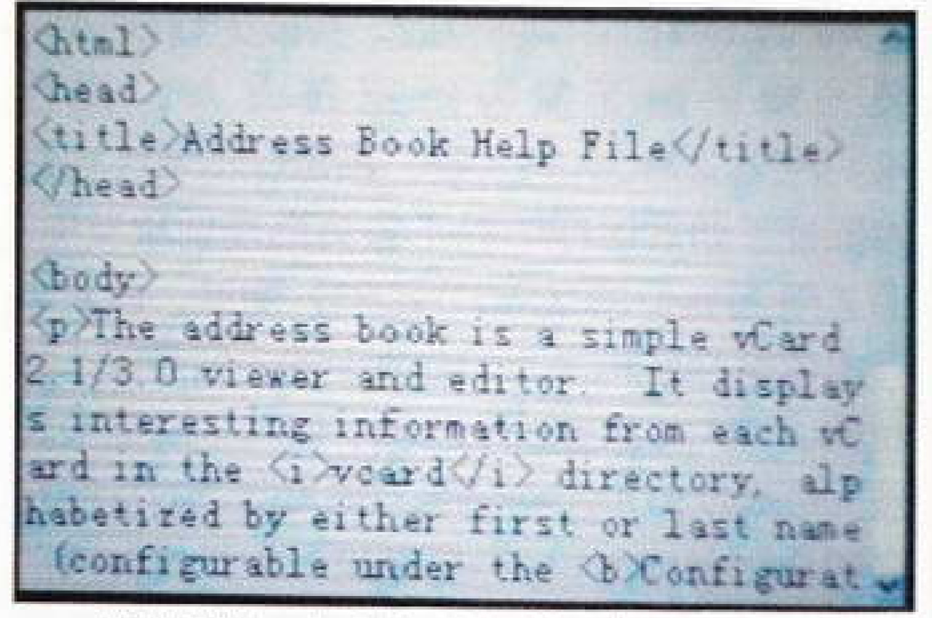
▲还是新版本桌面看起来比较酷。

桌面上共5个图标，点A键后会显示当前选中图标的功能介绍。其中的第三项“扫雷游戏”和第五项“帮助”都是EZ Ⅲ上照搬过来的，没有做任何变动，而且运行也没有什么问题；第二项“存档链接”是指在使用EZPDA我的电脑阅读文本时可以通过按START键进行书签存档，而下一次阅读就可以直接选择存档链接继续阅读——但是小Z试验后的结果是只能在“我的电脑”中跳转到文档所在目录，打开文档阅读依旧是从头开始，并不能自动跳转到上次阅读的位置，看来问题应该也是出在EZ-Disk由原来EZ Ⅲ的NANDFLASH变为MINI SD卡后硬件地址的变动；第四项“设置”中刚刚小Z已经提到，移除了时间设定后只剩下“语言设定”；

至于第一项“我的电脑”，打开后会看到EZ-Disk文件夹，里面就是MINI SD卡的内容，如果运行过大于128Mb的GBA游戏，在EZ-Disk的下方，我们还会看到依旧写在NORFLASHROM中的.gba游戏ROM文件，并且可以点击A键快速进入，进入EZ-Disk后，



▲在“我的电脑”中可以看到NORFLASHROM中《尤歌朵拉同盟》的ROM。



▲使用GBALoader看html网页并不能屏蔽脚本标签。

文件名的显示又依旧回到了DOS的8.3格式，不过与NDSLoader相比，有了文件类型标识图标看起来舒服了许多。EZPDA支持直接浏览MINI SD中的各种文本类文档（之所以说文本类文档是因为除了标准的.txt文档外还支持直接阅读.ini、.html等格式的文档），效果自然不必多说，各种图片格式文件也是有标识图标并且可以直接打开的，不过小Z试验后发现虽然能打开，但是基本都是花屏或黑屏，希望厂商能尽快修正这个功能。

至于GBA游戏，EZ Ⅳ运行的方式是众多烧录卡中最特别的。考虑到读取时间最优化，EZ Ⅳ继承了EZ Ⅲ的读取特性，对于小于128Mb的GBA游戏会直接写入PSRAM中快速启动，128Mb游戏启动仅需要30秒，速度相当快，而这种方式在关机后PSRAM中的内容会被释放，再次游戏还要重新载入；对于大于128Mb的GBA游戏，则是写入到NORFLASHROM中运行，写入过程首先是“等待”擦除NORFLASHROM中的旧数据（即使断电也不会消除数据内容），然后再将新读入的游戏写入到NORFLASHROM中运行，这样



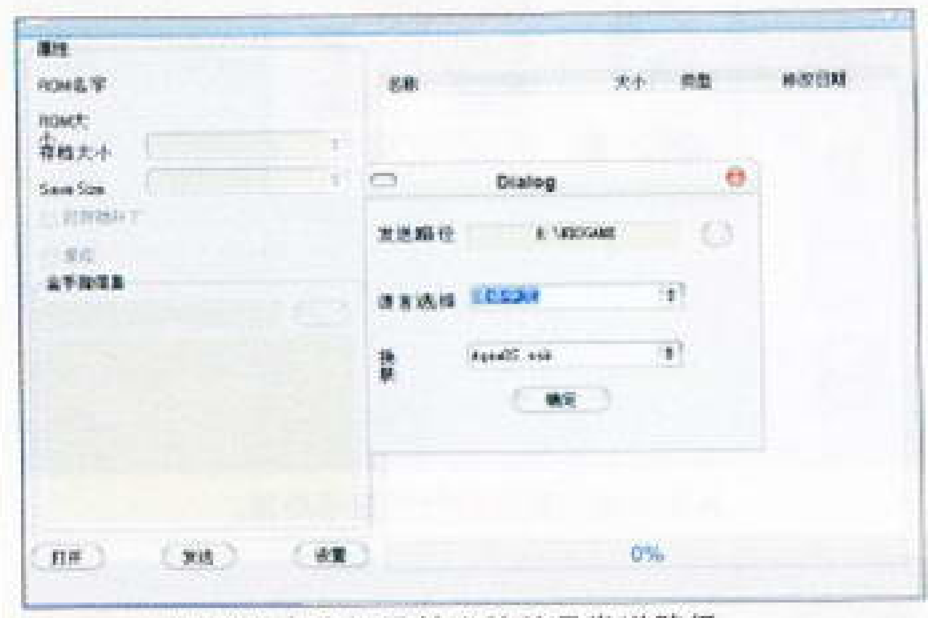
▲正在擦除NORFLASHROM数据……

做的好处就是一般来说大于128Mb的游戏一般情况下载入较慢，而通过写入到NORFLASHROM，当玩家再一次开机游戏时就不需要重新载入，可以直接运行保存在NORFLASHROM中的游戏，实现如同GBA正版卡带一般无需等待直接进入，而且NORFLASHROM写入慢、读取快的特性也绝对保证了游戏过程中绝不会有拖慢现象发生。小Z用256Mb的《MOTHER3》测试，首次运行时擦除NORFLASHROM中的内容需要1分28秒，写入共花去3分32秒，也就是说第一次载入一共花掉5分钟时间。GBA游戏的存档方面和NDS存档类似，也是在第二次开机时自动备份在MINI SD中Saver文件夹下，32KB存档备份只需要花12秒。最后小Z要补充说一句，很多已经拿到EZ Ⅳ的玩家反映EZ Ⅳ无法运行“图书仔”等第三方GBA软件，其实对于这些软件及某些按A键采用软复位启动白屏的GBA游戏，大家可以试试按L+A以硬复位方式启动，经小Z测试，“图书仔”采用这种方式启动完全没有问题。总体上看，EZ Ⅳ对GBA游戏和第三方软件的兼容性还算不错。

转换软件篇

对于一款烧录卡而言，最重要的当然是转换软件的兼容性，能支持多少GBA ROM，支不支持软复位、金手指、即时存档等附加功能，多少NDS Clean ROM可以运行，这些才是大家最为关心的。下面就让我们来看看EZ Ⅳ转换软件EZ Ⅳ Client的功能吧。小Z这里以完稿之日最新发布的4月29日EZ Ⅳ Client alpha3版为例介绍。在EZ官方网站下载了最新版本转换软件后直接解压缩即可使用，并不需要安装或在特定目录才能运行。压缩包中的moonshell.ds.gba是专门为EZ Ⅳ修改的MoonShell v1.1版，直接复制到MINI SD上就可以在NDSLoader下即可使用。

运行EZ Ⅳ_Client.exe就可以看到程序的主界面，左下角三个按钮我想不必小Z多说大家也能看懂。首先我们点“设置”按钮，插入



▲“设置”中我们最关心的就是发送路径。

EZ SD-READER后将“发送路径”一项选择到MINI SD任意目录，下面的语言选择就不用小Z多说了吧，“换肤”可以更换软件的UI，程序自带的两款UI感觉都相当的不错，而且网站上还有拓展UI可以下载哦！确定后我们就可以点“打开”来选择ROM文件了。EZ Ⅳ Client支持.rar、.zip压缩包直接打开，而且会自动识别NDS和GBA ROM。以Clean ROM编号0201欧版《马里奥赛车DS》为例，选择ROM文件

▲点“打开”后可以直接选择压缩的ROM文件。

打开后程序会自动识别游戏的英文名称，并且自动剪裁掉结尾无效的数据计算转换后ROM的实际大小。至于NDS游戏存档问题，EZ IV Client会自动加以修正，所以左上方“存档类型”、“存档大小”、“打存档补丁”都变成灰色不可选状态。NDS游戏“复位”和“金手指信息”功能现在EZ IV还暂时不支持，因此这两项也为灰色不可选状态，不过未来应该都会支持。总结一下说，NDS游戏我们只需要点“打开”选择Clean ROM，之后点“发送”将转换后的.nds文件传送到MINI SD卡上就OK了。虽然不能批量转换、不能加入复位补丁，功能上也还有待完善，但是纯傻瓜操作对于第一次使用烧录卡的用户而言再是方便不过了。至于现在对于NDS游戏的支持度上，93.7%的游戏完美运行，WFC、多人联机功能在《马里奥赛车DS》等部分游戏已经成功实现，这对于一款刚刚诞生的烧录卡来说已经很不错了，已经彻底无法启动的游戏列表小Z放在文章结尾处，详细游戏兼容性列表请到官方网站查看NDS游戏兼容性列表。



▲程序自动识别游戏的名称并计算剪裁后的大小。

GBA游戏方面，我们以ROM编号2131欧版《通灵王》为例，打开后程序依旧会自动识别游戏名称和剪裁后的实际大小，至于游戏的存档类型及大小程序也会自动识别打补丁，非常智能化。GBA游戏还可以加入软复位和金手指功能，软复位只是最早的GBA游戏软复位补丁，在游戏中按SELECT+START+A+B键回到游戏开始而不能返回GBALoader，金手指采用了网络上标准的.cht作弊代码文件，虽然EZ IV Client现在并没有为我们提供GBA Cheat包，但是网络上很多地方都有.cht文件下载。所有选项都选择好后就可以点“发送”将转换好的ROM文件传送到MINI SD卡上。使用金手指的GBA游戏在进入后需要按A键选择开启需要的金手指项目，之后按START就可以进入游戏。从小Z测试的结果上来看，现在EZ IV还不支持GBA游戏的即时存档，不过根据官方的说法，“梳理完游戏兼容性问题后会立刻加入这些功能”。还有，其实很多GBA游戏不需要转换也是可以直接拷贝在MINI SD运行的，只是这样的话就无法使用存档备份功能，除非你能在游戏通关前只用EZ IV来玩这一款游戏，否则存档很容易被覆盖掉。听小Z介绍了这么多，如果大家还有什么不明白的地方建议看看GBALoader中的“帮助”文档。



▲一切就绪后点发送就可以啦！

总评

EZ IV在4月22号也公布了官方售价——398元，价格的定位高于SC，而M3在EZ IV公布价格后也立刻将自己全系列价位调整与之齐平。398元的价格也正显示EZ对自己新产品的一个定位——硬件强于SC，而软件落后于SC和M3，这个定位可以说是相当微妙的，也预示着EZ IV还有一条漫长的路要走。M3从诞生初期就问题不断，发展到现在已成为对Clean ROM兼容性最好的烧录卡，并能安稳地将注意力转移到各种附带软件、拓展操作系统的研发上，一共用了大约10个月的时间。凭借EZ硬件设计上的优秀，又需要多久才能赶超SC，追上M3呢？小Z只能在这里祝福这位迟来的王者，希望昔日的宝剑能再次显露出锐利的锋芒！

附：已知EZ IV彻底无法启动的NDS游戏列表（有效时间：4月29日）

ROM编号	游戏名称	版本	备注
0026	口袋妖怪 冲刺	美	日版和欧版也同样无法运行。
0072	狂热噗哟噗哟	美	—
0141	史莱克大乱斗	美	欧版同样不能运行
0193	动物之森	日	—
0225	波斯王子战略版	欧	美版同样无法运行
0243	冒险王比特	日	—
0286	狂热噗哟噗哟2	日	进入后黑屏，和存档有关。
0302	KEROKERO7	日	有时需要启动两次，怀疑和存档相关。

文 ZinniaSun 编 马修

SC-MINI SD 上市火速评测

今天小Z去给朋友选购NDSL，可一不小心却淘到了一块刚刚上市的SC-MINI SD烧录卡，据说整个市场里也仅有10块而已，于是花下320个大洋从JS那里买下一块，火速开始进行评测，由于实在不敢独享测试结果，在这里就带来与大家分享一下！

■市场上SC系列的主打产品。



关于SC的历史，相信大家都了解得差不多了，性价比颇高的SC-SD曾一度成为了众多烧录玩家的首选。但是稍大于传统GBA卡带的体积不能不算是硬件设计最大的遗憾，不过现在有了这款最新的SC-MINI SD，SC也终于实现了GBA标准卡带大小的设计目标。现在就让我们一同来看看这款烧录卡的性能究竟如何吧！

外观篇

新版卡带的包装壳上并没有印上卡带的外形，正面印刷的是新版卡带的标志及功能亮点，



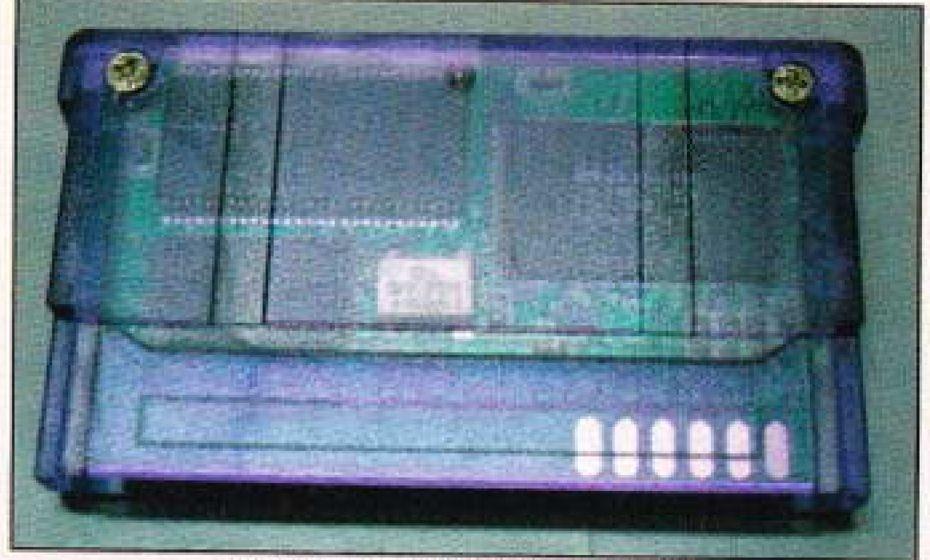
▲SC新版本包装看起来并没有太大变化。

背面是简短的介绍及使用方法等信息。拿起来后第一感觉就是轻，打开包装一看，里面果然除了烧录卡和定位塑料板以外什么附件都没有。可能是考虑到内核及转换软件初期频繁升级，因此并没有附送软件光盘，需要的话可以到本文最后提供的官方下载页面去下载。估计正式上市后也应该会附带MINI CD光盘驱动。小Z取出卡带后仔细观摩一番，宽度34mm的标准



▲真正实现GBA卡带大小的SC-MINI SD。

GBA卡带外形果然让人备感亲切。卡带采用了半透明磨砂塑料制作，模具更加精细且采用高档PC料工艺，摸起来手感光滑，淡紫色的色彩看起来也相当的典雅。MINI SD卡的插槽在卡带的上侧，插入时MINI SD卡正面要面朝SC卡背面插入，直插的设计不禁令小Z想起了SC-CF，又可以在游戏完全载入后取出MINI SD卡，一边玩游戏一边烧录！平时烧录也可以不拔SC卡而直接将MINI SD弹出。由于MINI SD卡槽内采用弹力键设计，因此不论插卡取卡，只要轻轻一按就可以完成，非常方便。很多玩家总是担心这样的弹出式设计会导致MINI SD意外飞卡，不过就小Z试用一周的经验来讲，并没有发生这样的意外。毕竟MINI SD是完全插入在SC中，要想弹卡，必须用指甲将MINI SD卡再按入SC 2毫米左右的深度，去哪里找到个碰巧2毫米以上高且正好插入卡槽的突起啊！至于平时的磕磕碰碰，小Z也做过暴力测试，都没有发现意外飞卡现象，因此大家大可放心使用。卡带的背面有两道对应NDS的GBA卡槽入口突起处的凹槽，可以轻松插入GBA、GBA

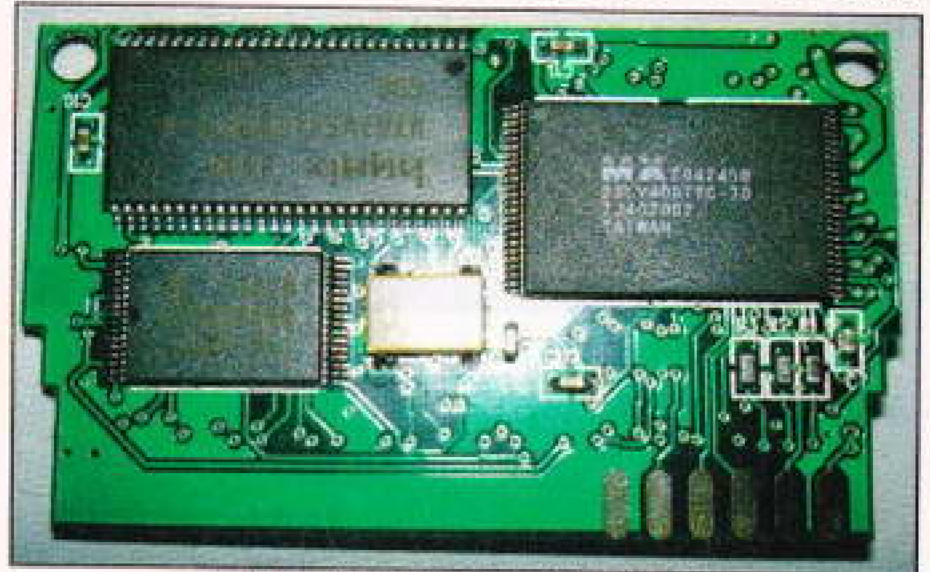


▲对应NDS主机设计的两道凹槽。

SP、GBM、NDS和NDSL，即使是插在NDSL里面也不过多出不到1厘米，看起来还是相当舒服的。至于插入NDS和GBA/SP/GBM，小Z就打满分了。

硬件篇

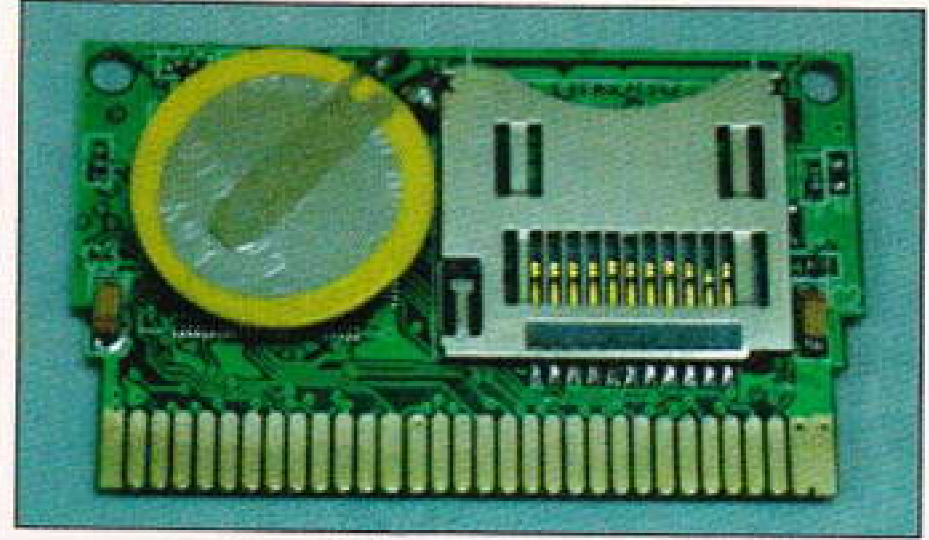
一番观摩和后，自然就轮到拆解了。SC-MINI SD的拆解也非常简单，只要拧下背面的两颗螺丝，然后将卡带正面向下一推就可以打开了。SC-MINI SD基本上延承了SC-SD的芯



▲背面三枚芯片看起来结构简单明了。

片设计，采用512Kb SRAM、256Mb SDRAM和4Mb NORFLASH，分别用来保存存档、载入GBA游戏及保存SC内核Loader。其实这种GBA烧录卡时代的硬件设计很不适合作NDS烧录卡，但是SC小组凭借其强大的软件技术将硬件上的制约一一打破！512Kb SRAM存档就直接导致SC硬件设计上无法将2Mb Flash的NDS游戏存档储存在上面，这就迫使SC很早就研发了直接在MINI SD/SD/CF卡上进行存档操作的技术。因为依旧采用了Hynix 133Mhz普通功耗的SDRAM芯片，所以用SC玩GBA游戏的延时问题本质上依旧得不到解决，而且废电依旧，但NDS游戏很早就可以采用直接读取外存储器运行的技术解决了容量和速度上的限制；由于4Mb的NORFLASH造成了SC内核永远不能大于512KB的限制，因此大家也就不要期待内核中会整合漂亮的界面及M3那样强大的内核附加软件了。

与SC-SD相比，SC-MINI SD电路板最大的不同除了读卡设备变小以外，就要数正面多出来的那块可充电电池了，这可谓是SC-MINI



▲SC系列从未有过的附带可充电电池，电池下面是主控芯片。

SD版惟一的技术进化所在。听到电池两个字，各位SC的老用户一定会吃惊吧，因为SC历来都没有加入电池的先例哦，也因此每次遇到不能打存档补丁的GBA游戏都需要关机后快速开机备份存档，否则很容易掉档。众所周知，使用SuperPass2引导前必须先在SRAM存档区域写入一段对应正版游戏卡的引导信息，因此没有电池的旧版本SC卡就必须在每次开机前重复这一步骤，然后再重启机器才能引导进入NDS模式。有了这块电池就不一样了，它可以为我们的SRAM存档区域持续供电，只要你不载入别的游戏擦除里面的存档信息，那么存档将会一直保留，这样即使是玩不能打存档补丁的GBA游戏我们也不用担心关机掉档问题，更加方便了使用SuperPass2的用户，只需读取一次引导信息到SRAM就可以在以后开机直接用SuperPass2引导进入NDS模式。根据官方



▲插在深蓝NDSL上后的效果不错。

的说法，加入可充电电池不仅“能更好地加强GBA存档兼容性”，还能延伸“对未来NDS存档扩张性”，至于扩张性的具体含义嘛，小Z猜测恐怕和NDS游戏金手指有关哦。从目前测试的结果上看，SC-MINI SD在硬件上完美支持2GB以下的MINI SD卡，市场上常见的SanDisk、金士顿、东芝、松下、KINGMAX、威刚等品牌都可以放心购买，没有任何兼容性问题，但是小Z在这里也要提醒大家一句，购买MINI SD卡时一定要购买正品，谨防假货！

软件篇

内核及转换软件

小Z测评之日正好赶上SC新内核v1.62版及新转换软件v2.541版放出，借着这次评测一起给大家介绍一下SC最近软件功能上的进化之处吧！（PS：以下所有内容对于SC-SD卡用户同样适用，对于SC-CF卡用户部分适用。）

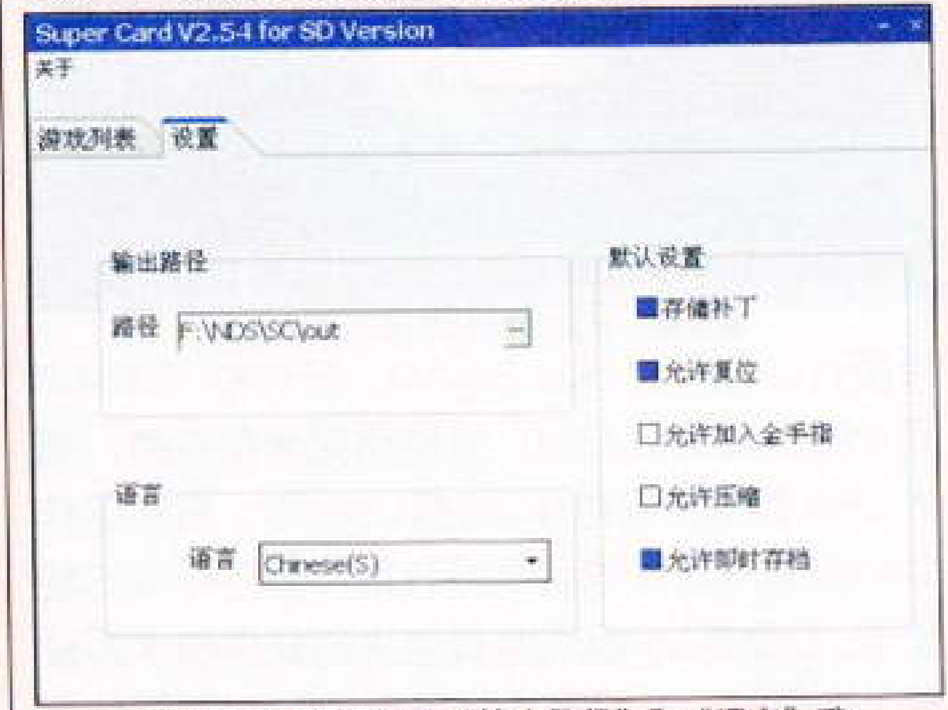
首先，SC-MINI SD版由于在硬件上与SC-SD的相似性，因此内核、转换软件都采用了SC-SD版本。SC小组内核更新基本保持半个月一次，最新版本大家可以去官方的下载网页去下载。内核的升级比较简单，以v1.62为例，下载完成解压后将sd_162.bin的内核升级文件直接拷贝到MINI SD上随便在NDS或GBA模式下执行就会提示按A键继续更新。一定注意在保证不会断电的情况下才可以开始！1.62

Old :Ver 1.60
Now :Ver 1.62
Are you sure upgrade?
A--YES B--NO

■内核更新前一定要确保不会断电哦！

版内核修正了对于2GB MINI SD升级内核报错问题，支持英文长文件名以及中文最多4个汉字的显示，同一目录下最多64个文件夹，并且由于SC支持的只是FAT文件结构，因此文件系统最大也只能支持2GB存储卡。在格式化MINI SD卡时还希望大家注意不要使用FAT32，那样会导致很多问题。如果更新内核时出现问题，希望大家在开机时按L+R键进入SC卡系统自检看看，然后可以去官方论坛上提问解决，申请返修。

转换软件的安装就更简单了。下载完成解压缩是一个Windows下的自动安装包，运行后除了选择安装路径基本都是下一步的事情。v2.541版转换软件在GBA游戏支持上改动较大，更改GBA复位补丁结构，配合v1.62内核可以给256Mb GBA游戏加复位、即时存档补丁；更新了GBA补丁库至2382，也就是说这之前的大部分游戏都可以通过补丁运行；NDS方面修正了部分WFC游戏设置黑屏的问题，修正了部分游戏在使用PassMe之类的引导设备时出现的黑屏、白屏问题；程序方面增强了对.zip压缩包的兼容性，可以自动识别.zip压缩包中的NDS、GBA ROM文件；还有一些重要功能已经在以前版本中实现，如NDS游戏软复位、NDS ROM多余数据剪裁、NDS游戏与GBA游戏联动、iDS游戏ROM的支持以及GBA游戏压缩、金手指、即时存档、软复位、攻略切换……强大的NDS游戏兼容性以及299元低廉的价格，对于各位囊中羞涩的学生玩家自然是最好的选择。下面就让小Z来为大家详细解读一下SC转换软件的使用吧！



▲启动后首先记得设置“输出路径”和“语言”哦。

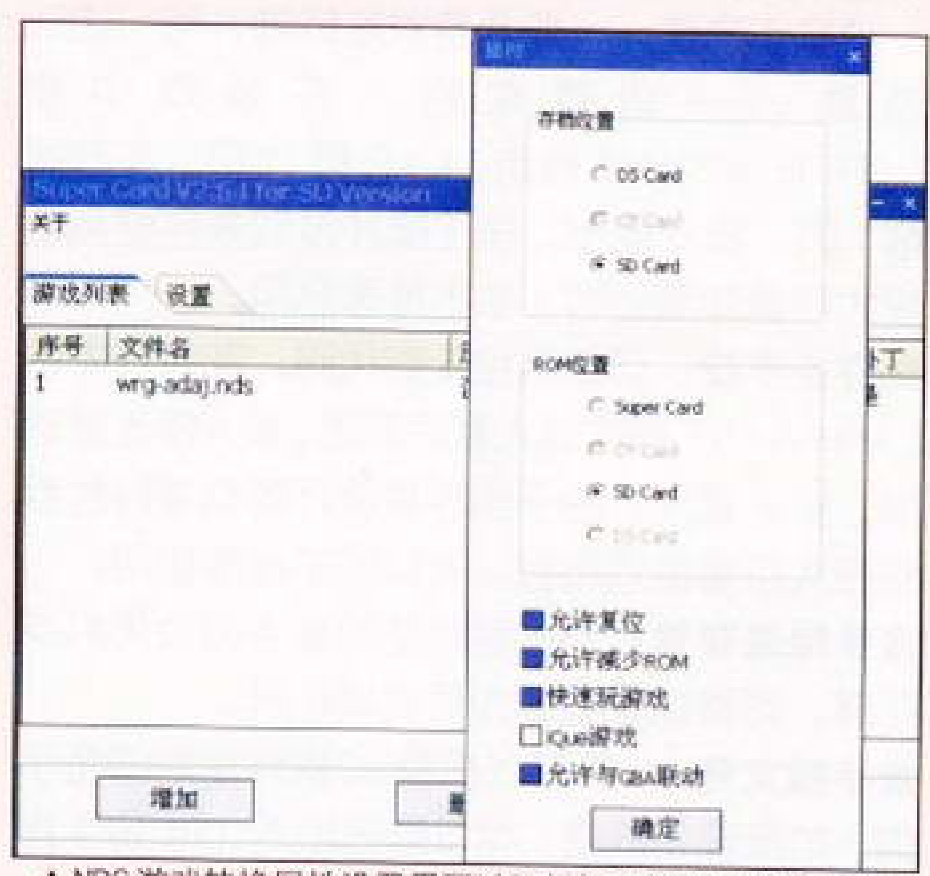
启动软件后首先进入设置，将“语言”设置为Chinese（S）的简体中文界面，之后可以更改SC转换软件转换ROM后的存储路径，我们可以直接选择MINI SD读卡器，省去转换完ROM后还要拷贝到MINI SD这一步。右侧的5项默认设置都是针对GBA游戏设置用的，对于NDS游戏并没有影响。“设置”完成后我们直接进入游戏列表，点“增加”开始添加想玩的游戏吧！SC转换软件最大的好处就是可以批量转换，我们可以先将自己想玩的游戏都添加到列表中再一次性输出到MINI SD卡上。

这里我们以NDS Clean ROM编号0094



▲直接打开.zip压缩包并识别ROM的设置相当的体贴呢！

的日版《恶魔城 苍月的十字架》为例来为大家演示转换软件对NDS Clean ROM的转换功能。直接点"增加"选择0094的.zip压缩文件，程序就会自动找到压缩包中名为wrg-adaj.nds的ROM文件加入到列表。双击列表中的文



▲NDS游戏转换属性设置界面以及新加入的GBA联动功能。

件就可以打开详细设置属性菜单。首先上面的"存档位置"和"ROM位置"一般选择我们的SD Card，这样就可以直接在MINI SD上启动游戏而不需要像GBA游戏那样先写入到SDRAM再运行，而且存档也是直接写在MINI SD卡上，而不是像M3、EZ4那样写在SRAM上再备份到外存储卡，只有在无法进行存档或游戏ROM小于256Mb时我们才需要更改这两项。下面5个开关项才是体现SC软件强大的地方：

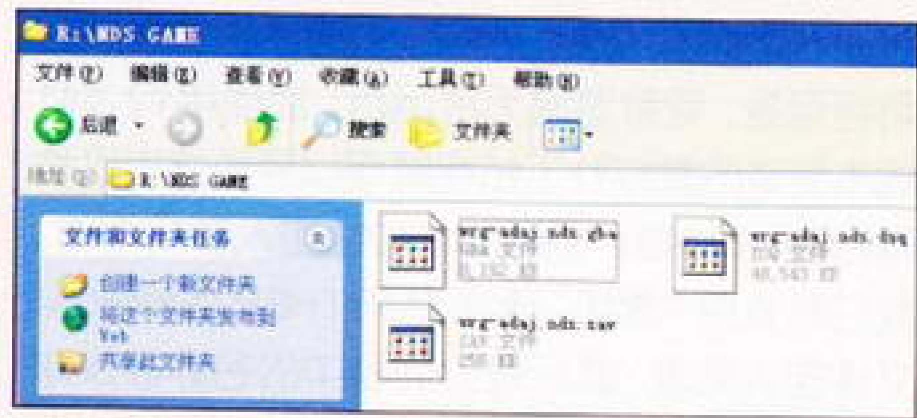
允许复位： SC首创的通过L+R+A+B+X+Y六键返回内核NDS菜单，建议开启。

允许减小ROM： 对游戏ROM结尾无效数据进行剪裁，这样可以有效减少ROM大小，节约MINI SD卡上的空间，建议开启。

快速玩游戏： 提高游戏载入速度，建议开启。

iQue游戏： 可以提高对于.iDS游戏ROM的支持度，只有Clean ROM编号"i"打头的iDS汉化ROM才需要开启此项。

允许与GBA联动： 可以实现与GBA游戏的联动，如日版《恶魔城 苍月的十字架》可以同GBA编号0996日版《晓月圆舞曲》联动，因此我们开启这一项，并且在输出完成后还需要将GBA的日版《晓月圆舞曲》没有转换或修改过的原始GBA ROM复制到相同目录下，并将主文件名更改成与输出的.dsa文件相同的名称，（这里建议大家首先确保.dsa文件的名称不会过长，否则容易因为找不到.gba文件而



▲修改后的GBA、NDS ROM以及存档文件三者必须主文件名相同且在同一个目录。

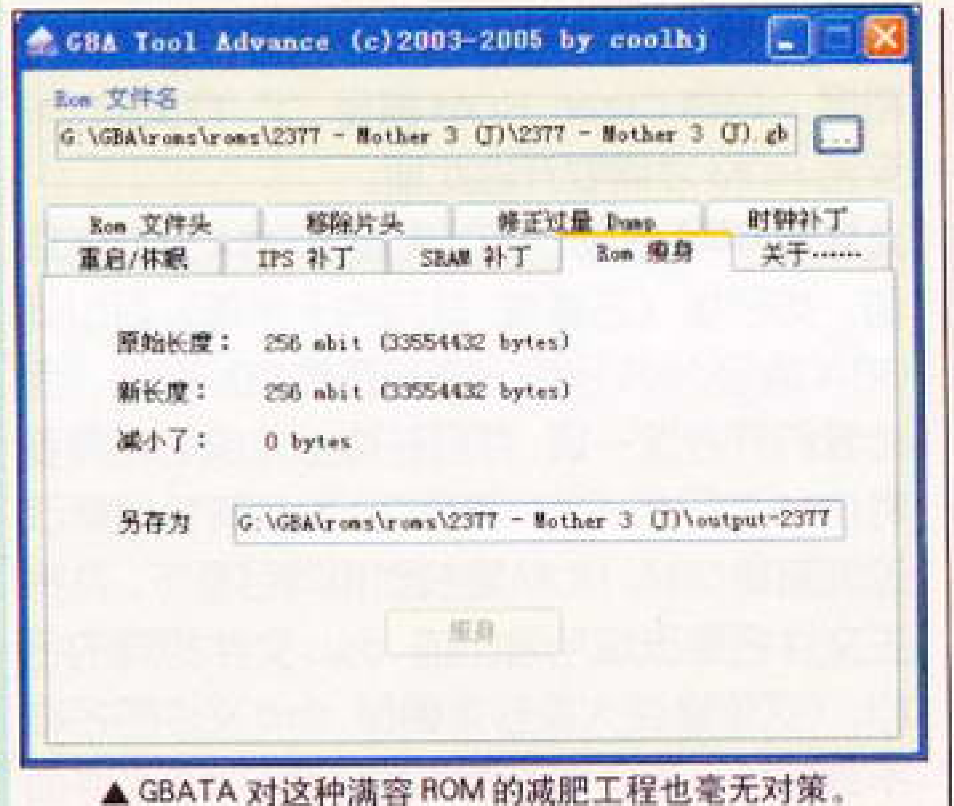
出错。）更改成wrg-adaj.nds.gba就万事OK了，这样我们在NDS上启动wrg-adaj.nds.dsa就会自动将wrg-adaj.nds.gba载入到SDRAM实现联动，别的不多说，给大家看两张联动效果图吧！



▲联动后开始游戏就会获得稀少道具出现戒指，这下可省了不少银两。

至于SC对NDS游戏的兼容性，几乎接近100%，加上支持WFC、多人联机以及单卡联机（需要刷机），绝对让你无话可说。

下面我们再以GBA游戏编号2377的日版《MOTHER3》为例为大家介绍转换软件对GBA ROM的功能设置。首先要说的是《MOTHER3》本身ROM容量就达256Mb，没有任何多余信息，用GBA Tool Advance软件进行ROM瘦身也是无济于事，在使用以前版本的转换软件



▲GBATA 对这种满容 ROM 的减肥工程也毫无对策。

转换 ROM 时，加上各种补丁的话，就会造成超容现象，导致游戏无法运行。而使用 v2.541 版本更新的复位补丁结构就可以轻松搞定这种满容的ROM啦！同NDS ROM加入方式相同，我们首先点“增加”选择《MOTHER3》的ROM文件加入列表，然后双击列表中的名称修改详细转换属性解释如下：

▲GBA 转换设置可要比 NDS 复杂得多，不过小 Z 会一一告诉大家这些项目的含义哦。

允许存储：允许游戏可以有一个普通存档档位，在游戏结束前必须按L+R+A+SELECT将SRAM中的存档备份到MINI SD卡的普通档位上，否则会出现掉档现象，推荐启用。

允许多个存档：允许可以有四个普通存档档位，推荐启用。

允许存储补丁：允许游戏可以打存储补丁将其他各式存档转换成SRAM形式，否则可能无法存档，推荐启用；

允许即时存档：允许游戏支持即时存档，必须开启“允许复位”才能启用该功能，可以有一个即时存档位，游戏中按L+R+B+SELECT进行即时存档备份和读取，推荐启用。

允许多个即时存档：允许游戏支持四个即时存档档位，推荐启用。

使用外部 IPS 文件：可以启用外部IPS文件对ROM打补丁，一般的IPS文件有金手指、汉化等作用。

允许压缩：可以使转换后的游戏支持SC专用压缩格式，最大能压缩50%大小，但严重影响游戏兼容性，不推荐启用。

允许复位：可在游戏中随时回到SC主菜单，方便另选游戏，在游戏中按L+R+ SELECT + START 启动，推荐启用。

加入强制复位：只有无法使用一般复位才开启此项，不推荐启用。

允许加入文本文件：这个功能可在游戏中加入一个文本文件，一般是游戏攻略啦，可一边玩游戏，一边看攻略，在游戏中按L+R+B+START 启动，L+R 翻 10 页，左右键翻 1 页，按 B 退出。由于破坏游戏兼容性且易使大容量游戏超容，故不推荐启用。

允许金手指：可使用金手指代码，在游戏中按L+R+A+START 进入激活界面，按 A 修改激活项，按 B 退出。由于也容易破坏游戏兼容性且易使大容量游戏超容，所以也不推荐使用。

金手指兼容性：有些游戏使用金手指会死机或花屏，调整这里可减少死机或花屏。

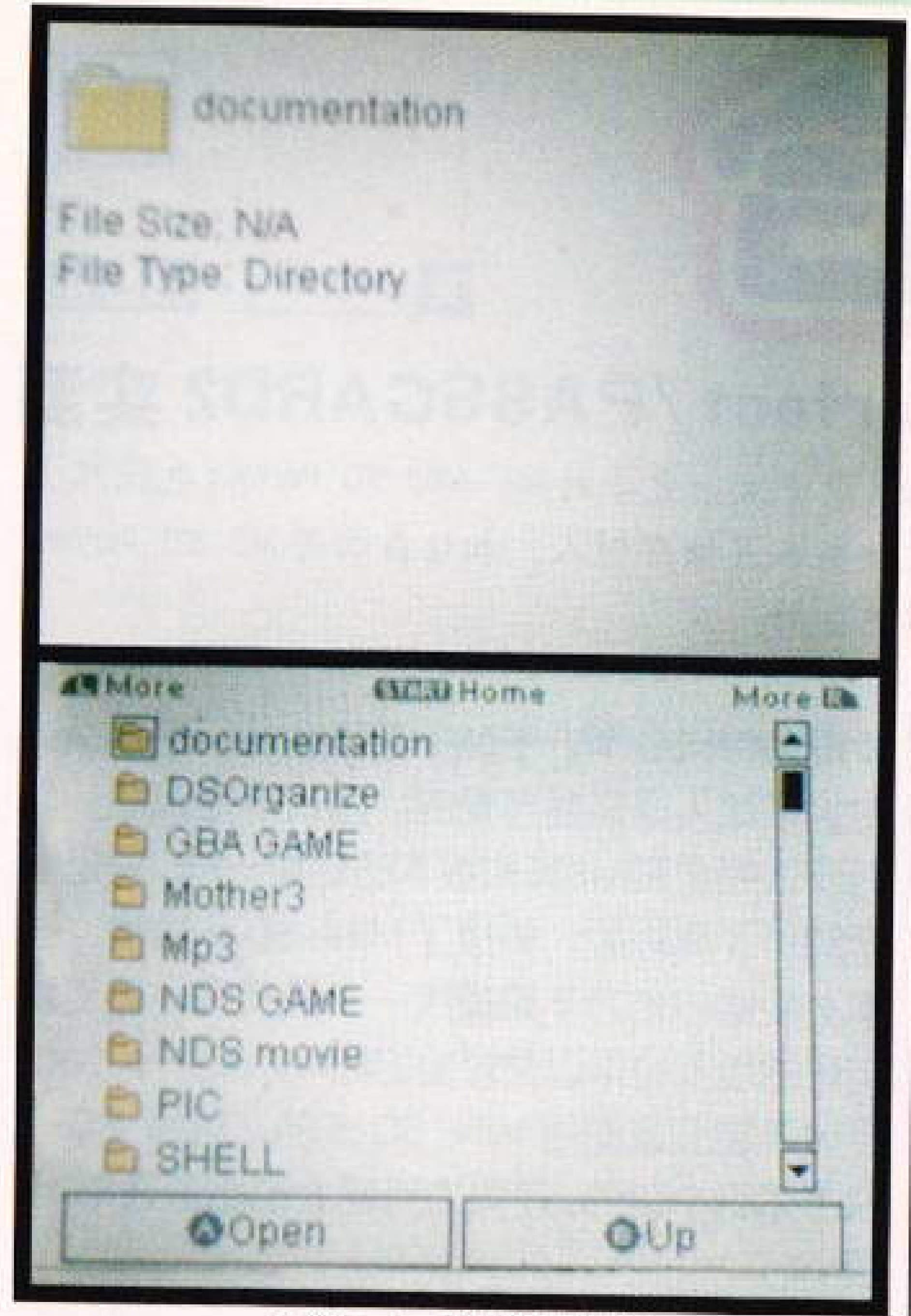
金手指文件：一般游戏都有SC软件指定的金手指，如果没有的话，可以自已加入.cht 金手指文件。

金手指列表：可以编辑金手指列表中的金手指，一般不用修改。

小 Z 用左图的设置转换出的《MOTHER3》可是完美运行哦！如果有别的大容量ROM用这种转换方式有问题的话就试试去掉复位、即时存档功能后能否启动。如果还是不行的话就只有把打过SRAM存档补丁(可以使用GBA Tool Advance打补丁，如果本身就是SRAM则无需打补)的ROM直接拷贝到MINI SD卡上运行了。ROM没有用转换软件转换，就不能在游戏中使用热键将SRAM中存档备份到MINI SD卡上的功能，这时只能采用“10秒开机法”(参见官网的Supercard使用技巧)。而经过这次的升级，SC 的 GBA 游戏兼容性也取得了很大的提高！

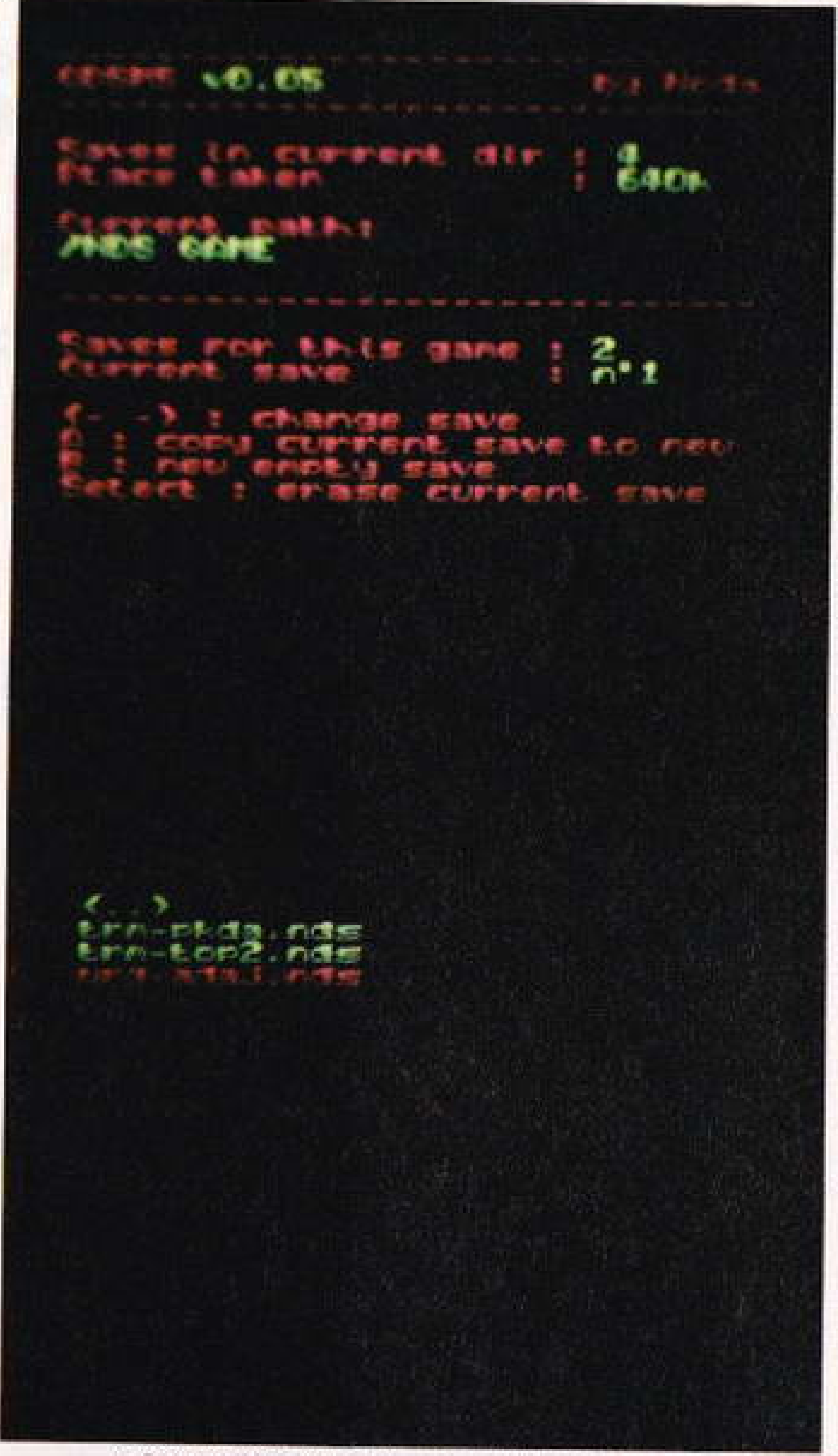
■ 第三方软件

由于 SC 的 FAT 寻访开发库早就已经在网



▲ DSrganize的功能非常强大。

络上公开，因此SC对于第三方软件的支持度非常不错。特别是对于如MoonShell这类可以访问外存储器的软件，SC-MINI SD/SC-SD的支持度比它们的前辈SC-CF还要好得多。经小Z测试，媒体播放软件MoonShell v1.1、带有文件管理器的DSOrganize 1.8B、音乐制作软件NitroTracker v0.1.4、支持直接图片存储的绘画软件Draw R10、超任模拟器SnesDSemu等第三方自制软件运行效果都十分完美。这里小Z也要告诉大家一个SC使用自制软件的技巧，一般的NDS自制软件都分.nds和.gba两种格式。对于.nds格式，除非写明是SC可以运行的以外，其他一般都无法启动，而.gba格式直接启动后又会被识别成GBA游戏进



▲ QDSMS的存档备份、管理功能相当的强大。

而切换到GBA模式后死机——解决方法就是将.gba格式后缀改成.nds。如果是只提供.nds的软件，通过ndstool转换成.gba格式再修改后缀基本也可以启动。小Z在这里顺便给大家推荐一个SC的NDS游戏存档管理工具——QDSMS（最新版本v0.5），可以让你的NDS游戏也支持多存档备份，这下可方便了写攻略的同志们。下载地址嘛，到小Z的Blog或Levelup的NDS、GBA讨论区找吧！



总 评

官方售价299元的SC-MINI SD，无疑再一次解救了囊中羞涩的一大批消费者，让大家以低廉的价格享受到第三代外存储器烧录卡的乐趣。随着EZ4、SC-MINI SD涌入市场，高贵的M3也不得不在价格上做出了让步，首次低于400元的官方售价使得这场竞争更加激烈。再加上后面还有Ewin2 MINI SD版蓄势待发、DSGBA公布NDS正版卡大小的新一代烧录卡即将引发又一场技术革新，想要在这个战国乱世中取得长久的延续，就需要准确的价格定位与更高的技术水平。在这两点上SC-MINI SD把握得还是很不错的。以NDSL GBA卡槽大小为目标的下一代TF外存储器烧录卡革命又在紧锣密鼓中，小Z在这里也期待SC新产品能够延续该系列廉价优秀的表现，当然到时也会第一手为大家带来最新的火热评测。各位《掌机王SP》的读者上帝们就敬请期待吧！最后告诉大家SC内核及转换软件下载地址：http://chn.supercard.cn/download.htm。



文 gokumine 编 马修

——M3-MINI SD Perfect/PASSCARD2实测

电影卡公司刚刚推出了小型化的M3 SD Perfect没多久，更小的M3—MINI SD Perfect也悄然上市了。虽然针对的外接卡不同，但是两次变化之快实在是快得惊人，相信在购买M3 SD Perfect的用户中有不少又要开始抱怨了，毕竟谁都想用更小的。

硬件篇

这次的M3-MINI SD Perfect在包装上也没有太大的变化，只是把卡带的图片变了一下，



打开盒子以后里面就是我们本次的产品M3-MINI SD Perfect了。由于采用了MINI SD卡，使得卡带又比原先的产品小了不少，外接卡的插槽也修改到了最上面，这样方便在NDS主机上直接拔插，不必取下M3-MINI SD Perfect本体即可轻松完成。由于不支持热拔插，所以有人说这样不安全，会有人在开机状态下直接



拔插MINI SD卡。不过不管怎么说，这种设计对大多数人还是很方便的。打开卡带以后，我们发现完全和M3其他版本的功能一样，只是重新制作了电路板，更换了MINI SD卡插槽，基本上变动的地方不是很大——其实有一些电路知识的朋友也可以很轻松的把M3 SD Perfect经过改装变成使用MINI SD卡的。MINI SD卡除了体积小以外，在电力消耗上也比普通SD卡要小。



虽然M3-MINI SD Perfect在体积上要比上一款产品要小，但是还是要比正版GBA卡大一点，不过这点突出已经算不上什么了，只是对于一些需要完美的玩家来说还是有些不足。这次的M3-MINI SD Perfect在SD卡插槽上也进行了改进，M3 SD Perfect的SD卡插槽



虽然也是要按一下才能放进去，但是取出来的时候是可以直接拔的，也就是说SD卡不会被插槽卡住，而拔的时候按一下只不过是为了方便

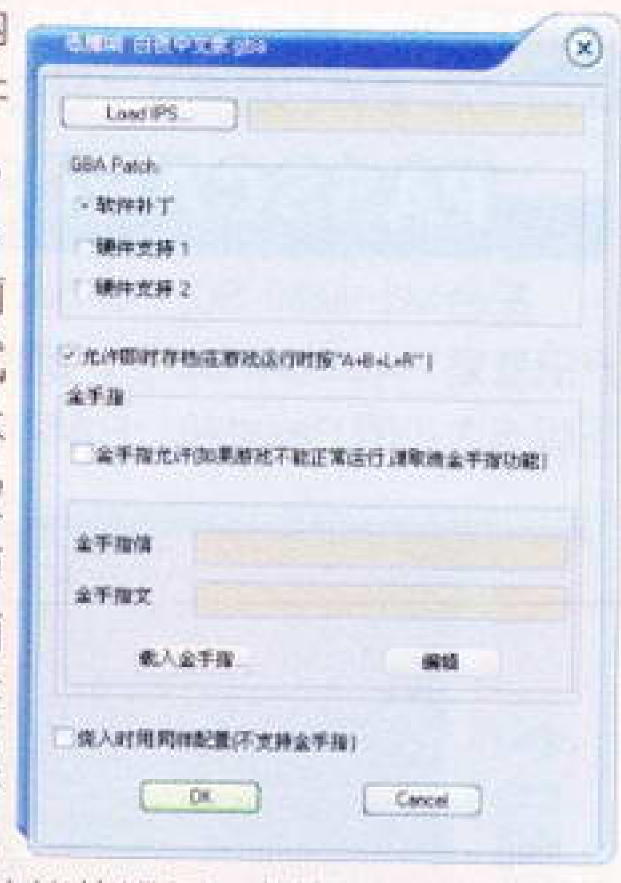
取卡而已。M3-MINI SD Perfect的MINI SD卡插槽却变成了有保险的，如果取卡的时候不按一下是不会将存储卡取出来的。这个大概是考虑到存储卡置于顶端以后怕松动脱落吧。

这次的M3-MINI SD Perfect的外壳感觉比较糟糕，给人的感觉要比老M3-CF差，先不提依旧没有解决掉漆的问题，单单是外壳本身就可以用肉眼看出有些不平整，不过并不影响使用，拔差的时候也不会紧。不知道是模具还是其他方面出的问题，希望这不是为了赶工而出现的差错，相对于这个价钱来说真是不应该的。现在NDS主机的颜色也很多了，应该考虑更换个新的模具和材质了，完全没有必要钻牛角尖。虽然有点晚，但是4月底官方还是发布了一个令人振奋的公告，宣布在最近将推出多彩外壳，而且还会在发售产品套餐中赠送外壳，希望新的外壳能够让我们广大M3用户满意，把这个老问题彻底解决掉。

使用篇

M3-MINI SD Perfect在使用中和其他的M3产品是一样的，软件也好硬件也好，都是没有本质的区别，即可以使用电影卡专用格式观看影片，又可以玩GBA和NDS游戏，配合Moonshell还能观看专用格式影片和听MP3。目前最新的软件内核是C19，也是在4月底推出的，由于M3-MINI SD Perfect本身的内核是2月推出的C18，所以为了更好地使用还需要进行升级一下。升级的方式还是老样子，非常简单，把C19的升级文件拷贝到MINI SD的根目录中，然后启动NDS以后，按照提示确认，稍等片刻即可完成自动升级。不过升级以后大家最好把升级文件删除掉，不然每次进入相同模式的时候就会自动检测到文件提示升级。希望这点在以后的软件中改善一下，当检测到产品中有相同或者更高的内核时不提示升级，只有在产品内内核低于存储卡中内核文件时才进行升级，相信这应该不是很难解决的事情，但是会让玩家很方便。

升级完成以后，在GBA和NDS模式中，内核信息会变成V3.60。这次内核的调整主要针对GBA模式，首先就是提高了游戏的载入速度，大家都知道在运行GBA游戏时需要把ROM先读取到RAM中才能运行，这次就是将读入速度进一步的提高了，比以前大概提升了30%左右，运行64M的游戏启动时候大概是四五秒；在即时存档方面也进行了强化，把每个游戏的即时存档提升到了3组，原先可是每个游戏只能保存一个即时存档的，相信新的调整会让玩家使用的时候更方便；一直没有能很好解决的金手指功能也在这个版本中彻底地解决了，而且支持的还是最通用的CHT格式，并且转换软件自己本身就已经拥有了2200多个游戏的金手指，基本上包含了大部分的GBA游戏，加入的模糊查找功能也很方便玩家寻找。有一点遗憾的是这次升级后的即时存档暂时会和以前的不兼容，需要等待下一个软件推出后才能解决，如果有重要存档的话建议先把即时存档先转换成硬件存档后再升级。GBA方面做的调整确实是不少，而NDS方面增加了一个金手指功能，虽然来得晚了一点，但是总算把M3没有金手指功能的帽子彻底甩掉了。



配合新内核，转换软件也做了提升，版本已经是3.15（不过目前只是一个测试版而已，并不是正式版）。安装以后使用方法基本上没有变化，只是在软件载入转换的游戏以后，增加了一些新功能的设置。在转换GBA游戏时候增加了补丁的模式和金手指的选择，只要玩家在使用的时候知道GBA游戏ROM的编号，然后选择相应的金手指码即可自动加载进去，非常方便。NDS模式下和以前的版本也很相似，但增加了一个金手指功能的选择，不过软件带的

金手指码不是很多，毕竟没有模拟器的支持，要查找NDS游戏金手指可是比较困难的，只能希望以后会有更多的代码出现，除了这个功能以外，还有一个软复位功能，不过需要注意的是并不是所有的游戏都能支持这个功能。

在实际的运行过程中，因为和以前没有多大区别，所以这里就不再一一说明了，只不过自从增加了扩展模式以后，M3对扩展模式以外的Moonshell软件支持就变得不是很友好了，自己做的NDS格式文件会经常出现启动死机的现象，基本上等于不能使用这个自制程序了，而电影卡官方依旧不对扩展模式中的Moonshell版本进行提升，使得新软件转换的文件不能使用，而老软件又有播放时画面定格的现象，如此一来在这个扩展模式中，除了MP3播放功能还能接受以外，看影片完全成了鸡肋，不知道是出于对自己影片格式的保护还是其他，而Moonshell软件已经提升了好几个版本了。

PASSCARD2篇

配合M3-MINI SD Perfect上市的另一个产品就是PASSCARD2了，这就是早有传言的正版卡大小的PassMe。PASSCARD2的包装





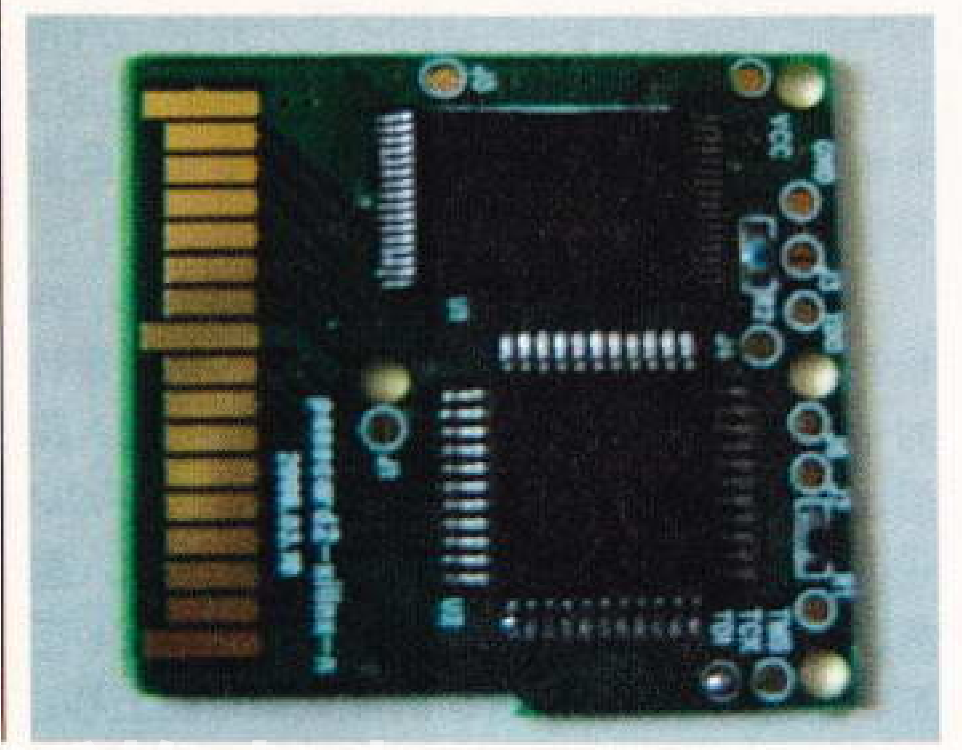
和NDS游戏卡带的包装很相似，打开盒子的内部，如果不清楚的还真是以为是个NDS游戏卡呢。包装盒的内面也是如NDS游戏包装一样，有专门的卡座，就连盒子上面的文字也都是一样的，经过比对可以肯定，除了封皮不同，其他完全一样，应该是同一模具下的产物。看到了盒子上的GBA卡槽，便拿起M3-MINI SD Perfect准备放上试一下，结果由于大一点放不进去。

将PASSCARD2取出来，和NDS卡放到一起，基本肉眼是分辨不出有什么大小的差别，不过NDS游戏卡是使用胶水一次性固定的，而



PASSCARD2使用了3个螺丝。既然有螺丝就表示我们可以拆开了，于是找来螺丝刀轻松地将PASSCARD2拆开。早先都在传言这种卡带使用了正版卡带的芯片制作，因此可以完全通过主机的校验，不过打开以后却发现和NDS卡带的差别很大，使用的芯片可以看出来是NDS卡带的芯片。经过和官方人员的沟通得知，该卡完全是通过改造NDS卡带后重新制作的，由于是手工制作，所以量产的难度就加大了，因此目前的产量很小。

这个PASSCARD2和最初的产品还是有一些区别的，最初在研究的时候是使用完全破解加密信息的芯片，不过在NDSL发售以后遇到了问题——早先的Passcard兼容所有NDS主



机但是不兼容NDSL主机。而且原本使用的直接封装变成了现在的螺丝固定，从这些可以看出来硬件是在紧急调整后变成这样的，不管怎么说，既然已经有了这个省事的家伙，我们还是会方便很多。

将PASSCARD2直接插到NDS主机上，严丝合缝。不过PASSCARD2稍微有一些厚，虽然不至于卡在里面，但是能够明显感觉出拔插PASSCARD2时有阻力。不过使用PASSCARD2没有了老式PassMe体积过大而烦恼，因此不玩正版游戏的话，就将它直接插在上面好了。

PASSCARD2的使用还是要注意一些事情，在使用前要先把随带的光盘拿出来，里面有一



个"sram.dat"的文件，需要将这个文件拷贝到存储卡中，然后放到M3的卡带里启动NDS，进入GBA模式。在启动的时候不能把PASSCARD2插到NDS主机上。启动以后就可以关机了，这时再把PASSCARD2插到NDS主机上启动，就可以直接进入NDS模式了。经过测试，PASSCARD2不仅可以在普通NDS上使用，红色以后版本的NDS、IDS和NDSL都可以使用，也就是说PASSCARD2兼顾了PassMe和PassMe 2的两种功能，任何一台NDS主机都不会再为PassMe发愁了，不想刷机的话，用这个引导卡也能直接玩烧录的NDS游戏。

不过经过测试，在M3系列的所有卡带中（包括G6），使用PASSCARD2都没有发现有任何的异常现象，拿到以前的SC卡上却不管怎么试都不能启动，但是其他厂家的烧录卡却可以正常使用。最终原因是在记忆电池上了，因此启动GBA模式以后"sram.dat"会暂存在存档区中，所以在下次启动的时候PASSCARD2就可以正常工作了；但是SC-MINI SD以前的烧录卡没有电池设计，因此关机以后资料就随着断电而直接消失了。不过如果运行GBA模式关机以后快速开机的话，那些没有电池的SC也是能够正常运行的，不过每次重新启动都需要如此，对自己的爱机不能不说是一种折磨。

PASSCARD2的使用非常简单，只需要进入GBA模式一次就可以完成所有的设置，虽然比较起PassMe来说不能直接使用要麻烦一点，但是和PassMe 2比较起来还是要方便得多，毕竟不需要针对NDS正版引导卡进行单独的设置。

小结

这次的M3-MINI SD Perfect的硬件并没有给我们带来很大的冲击，主要是因为除了体积小了一些以外，其他一点变化都没有，倒是正版卡大小的PASSCARD2给了我们更多的惊喜。M3-MINI SD Perfect这次产品的外壳上还是没有任何的改进，算是一点遗憾，希望厂家赶快把这项重要的任务实施起来，在新的模具上一定要吸取现在的教训，重新做一个新的模具换一种外壳材料应该不是很麻烦的事情，起码要解决掉漆这个困扰人的问题。瘦身后的M3-MINI SD Perfect基本上算是满意的产品，希望在软件方面赶快抓紧进度，更新新版本的Moonshell到扩展模式中，PDA软件也希望能够早日发布。而PASSCARD2在各个方面表现都很突出，兼容性非常棒，除了以前没有电池的SC因为本身硬件问题使用中会有麻烦外，包括SC-MINI SD在内的各种烧录卡都可以很好地支持，惟一美中不足的就是外壳稍微厚一点，拔插有些紧，这点小瑕疵玩家应该不会太介意。在NDS用户中，PASSCARD2的吸引力应该说不是很大，毕竟FlashMe的出现让PassMe变得已经非常不重要了，不过随着有保修的iDS的用户的增多以及大陆行货iDSL发售日的公布，PASSCARD2也一定会成为这些用户的新宠。



NDS软件新闻

文 小超
编 马修

五一长假终于过完，不知大家是否好好休整了一番。五一期间小超被朋友拉着去了某森林公园。结果看景色成了看人，预备好的摄影计划也完全泡汤。看来“错时休假制”真的很有必要。NDS上的邮件程序NDSMail和英汉电子词典火热出炉，MoonShell、Dualis等也都推出新版本，下面一起看看半月来的NDS软件新闻。

Dualis新版推出

自从4月13日Dualis推出可以运行商业游戏Demo的版本后，一下子引起众多玩家的关注。看来作者之前的辛勤努力没有白费。Dualis于4月21日和4月30日又推出V20.1和V20.2版。新版修正了图像处理器中透明贴图、16位色下Rotoscale Objs渲染、背景Rotoscale扩展调色板渲染的问题，加入对空IRQs、IPCSYNC IRQs的支持，修正读取长文件名文件和ZIP压缩文件的错误，增加对7Z格式压缩文件的支持等等。

在模拟效果方面，Dualis仍没有太大进步，只能运行商业游戏的Demo而已。小超试着用Dualis打开《泡泡龙DS》、《马里奥赛车DS》、《钻子先生 钻魂》等游戏，没有一个可以运行。看来作者还要加油。V20.2版下载地址为http://dualis.1emulation.com/files/dualis-20.2.zip。



DSLua新版推出

DSLua于4月30日发布V0.5版。新版支持了文件的导入导出，可以在闪存式烧录卡上进行存档。新版还加入NDS系统信息读取功能，能够从NDS系统设置中读取你的姓名、生日以及当前时间等信息。最近，一名叫Angor的网友还开发了名为《Snow Battle》的DSLua用游戏，大家可以试试。程序和游戏下载请到软件官方网站，网址是http://www.dslua.com。

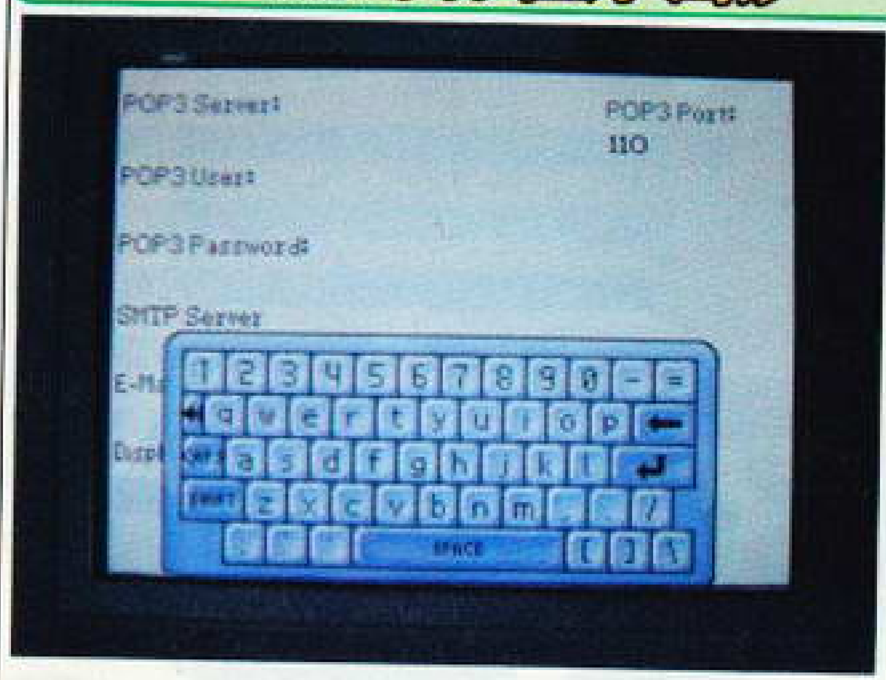


MoonShell测试版频频发布

最近NDS上的多媒体软件MoonShell频频发布测试版，而且都是V1.2的beta版。从4月18日的V1.2 beta，一直到5月2日的V1.2 beta8。还好在5月2日的中午，作者终于发布了V1.2 final beta。只是beta版就更新了九个版本，作者真是下足了功夫，看来正式版的V1.2一定很完美。测试版加入DPG插件选项，提升DPG视频解码速度，修正MID、RCP插件，时钟插件加入对MSP V30的支持，加入开始音乐选项和上屏翻转选项等等。V1.2 final beta版下载地址是http://mdxonline.dyndns.org/resources/20060502_moonshell12finalbeta.zip。



NDS用邮件程序出炉



NDS上的第一个邮件程序NDSMail终于出炉了。NDSMail可以通过无线网络在NDS上发送和收取电子邮件。当然，前提是你要在网上注册一个电子邮箱，并且电子邮箱支持POP和SMTP协议。在NDSMail中填入POP和SMTP网址，然后设置好无线网络就可以了。目前NDSMail还存在很多问题，比如发送邮件时会出现错误，对虚拟键盘的支持效果不好，不能在SC-SD等烧录卡上写入配置文件等等。当然对国人来说，NDSMail最大不便还是不能显示汉字。目前最新版是5月1日发布的V0.37版，下载地址为http://bronto-online.de/ndsmail_prev.zip。

NDS用IRC软件公布



IRC是目前世界上最流行的聊天系统之一。IRC分成若干个频道，用户可以选择自己喜欢的频道。另外IRC还提供了丰富的命令，包括各种表情、动作等等。使用SylphIRC，我们在NDS上也能进行IRC聊天。SylphIRC通过无线网络连上IRC聊天服务器，目前已经实现更改昵称、加入频道、发送信息到频道以及虚拟键盘输入等功能。软件最新版是5月1日发布的V0.001版，下载地址为http://www.sylphds.net/ev2/ds/sirc001.zip。

NDS用英汉电子词典推出

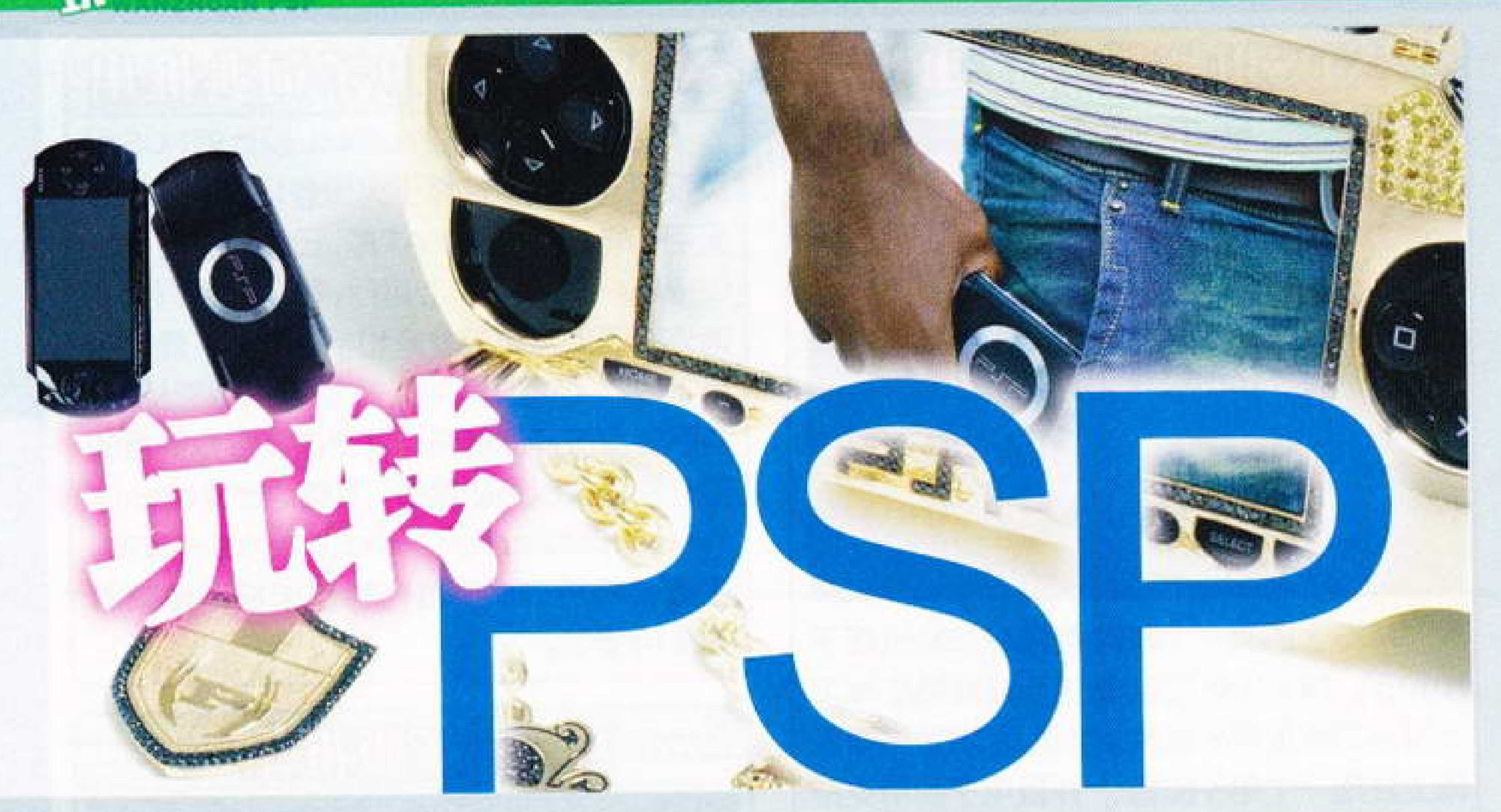
由NDSBBS网友hulihutu设计的NDS用英汉电子词典软件终于火热登场。目前软件采用RAIN r14版的FAT库，已经能够在SC-CF、SC-SD烧录卡上运行，除了支持词义查询外，还支持单词发音和手写输入。最新版是4月28日推出的V0.31版，改回原驱动，消除键盘破碎的情况，并更改了虚拟键盘的部分快捷键以方便操作。下载地址是http://www.ndsbbs.com/read.php?tid=43299。注意要将所有文件放在存储卡根目录或者Dict目录中。

Draw新版推出



NDS上的绘图软件Draw于4月26日推出R10版。新版加入对SRAM存储的支持，闪存式烧录卡用户也能存储图片文件了，但图片容量不能大于64KB。另外还加入了图片读取功能，可以从CF、SD卡或者SRAM中读取图片。程序运行中，按NDS的A键从存储卡中读取文件，按B键从SRAM中读取图片。R10版下载地址为http://davr.org/ds2/Draw.zip。如果使用SC-CF烧录卡则需要下载特别版本，地址是http://davr.org/ds2/draw_sccf.zip。

完稿前，小超终于购入NDSL，而且是乳白色的，呵呵。不过刚拿到手就有点后悔，白色真是太容易脏了，看来以后玩NDSL前必先洗手。另一件不爽的事情是小超的M3-SD插上去后突出好大一截，好似飞镖。一家名为DSGBA的网站(http://www.dsgba.com)突然爆出NDS真卡大小烧录卡的消息，并有视频和图片为证。看来想追求完美的话，只有耐心等待了。最后感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。



前几天去科技市场，看到一位大叔年纪的人在售货员小姐的诱导下，从MP4倒戈向PSP。2.6普通版的PSP现在已经降到1400元，加上2G的组装记忆棒，价格也才1800元而已。虽然不能玩破解游戏，但看电影、听音乐还是很不错的，效果绝对好于那些千元左右的MP4。说回近期热点，索尼终于放出了2.7版的内核升级程序，期待很久的N64模拟器也放出可以运行的版本，PSP上依然热闹非凡。

PSP热点新闻追踪

游戏破解

文 C.H.1. 编 铭风

1.5版PSP游戏破解继续

大概是放假的缘故，大家都去休息了，最近PSP上被破解的游戏不多。《新世纪福音战士2 被制造的世界 其它事件》、《幸福小狗生活第一弹》、《炼狱2 通往天国的阶梯》等游戏都已经可以在1.5版PSP上运行了。《无瑕人生 新牧场物语》等游戏虽然已经有ISO，但没有被破解。至于先前在2.6版PSP上发现的PNG图片漏洞，已经证实很难被利用来运行破解游戏。

Devhook再战江湖

久久没有消息的Devhook突然于4月下旬发布新版。相对于之前出现的各种类型的基于Devhook 0.22的改进版来说，这次发布的是原作者BOOSTER亲自制作的正统更新版本。目前最新版是5月3日发布的V0.32a，替换了devhook.prx文件。新版在程序内核上进行了多方面的改进，加入对RunUMD和MPH Game Loader的支持，能玩2.0以上版本的游戏了。

下载地址是http://www.17u.com.cn/down/devhook032.zip。

DAX ZISO Loader新版发布

PSP用的压缩工具DAX ZISO Loader于4月下旬推出V0.55版。新版改进了图形界面，文字看起来更舒服，按X键可以保存配置，按□键进入配置修改界面；改变文件目录，只使用DAXZISO一个文件夹，可以将游戏放在ISO或者UMD文件夹中；加入RUNUMD Direct模



式，不需要重新启动内核，运行速度快于RUNUMD LoadExec；游戏按照英文字母顺序排列；改善了硬盘兼容性等等。实际使用中，大家最好还是将游戏文件放在ISO目录中，放在UMD目录中可能会不能识别，另外RUNUMD Direct模式虽然速度快，但游戏的兼容性却有所降低。

下载地址是http://dax.psp-tuts.net/DAXZISO_055.zip。

PSP升级2.7 Fanjita不生气

ELoader的作者Fanjita于4月25日在其Blog发布声明，证实PSP新的2.7内核不能运行任何自制软件的消息。虽然PSP的2.7内核增加了一些诱人的功能，但如果你喜欢使用自制软件和模拟器的话，还是不要将PSP从2.6升级到2.7。在2.7版的内核中，索尼已经将《GTA》游戏和TIFF图片的漏洞补上了。

Fanjita说运行自制程序需要寻找新的漏洞，但目前为止还没有任何眉目。Fanjita还表示，虽然索尼发布了可以在记忆棒中运行的游戏《LocoRoco》，但这个游戏采用了新的加密方法。运行自制程序的惟一方法只有得到索尼的密匙，但这几乎不可能。Fanjita表示索尼2.7升级程序的发布并没有让他感到生气，也没有开发2.7上的ISO引导程序的计划。

ELoader的未来会何去何从呢，大家可以关注一下Fanjita的Blog，网址是http://www.fanjita.org。

UMDTool新版推出

PSP用UMD启动程序UMDTool在4月23日推出V0.2版。新版修正了MPHGL中的时钟错误，可以Dump UMD游戏文件到记忆棒，还会检查UMD，让UMD驱动在正常状态下工作。软件仍不能运行于2.0以上版本的PSP。

下载地址是http://hem.bredband.net/kalsod/UMDTool0.2.rar。



X-Flash新版推出



PSP用的内核刷新软件X-Flash于4月30日发布V9版。新版改进了背景更换，提升了若干功能，能够将文件正确地写入Flash记忆体。X-Flash能将PSP上的文字字体、开机音乐等替换掉。不过由于采用直接写入内核的方式，危险性比较高，不推荐大家使用。

下载地址是http://www.maxconsole.net/content_dwnl/X-Flash_V9.zip。

新的隐藏破损图标的方法

隐藏PSP破损图标的惟一方法是将文件目录改名，最近CNGBA的网友Shadowdada在论坛贴出来一种新的改名方法。大家只要将文件夹改名为__SCE__EMU和 %__SCE__EMU一样可以达到隐藏破损图标的目的。注意，SCE这三个字母不能改动，EMU则可以换成任意字母，长度不限。这种方法比起以前的方式来要简便很多，大家试试吧。

原贴地址是http://www.cngba.com/read.php?tid=16034904。

模拟器

PSPCAP32新版发布

PSP上的CPC模拟器PSPCAP32于5月2日推出V1.0.6版。新版加入全屏显示功能，能将画面放大1.25倍或1.5倍显示；加入CPM命令，支持run.txt文件；加入在PSP摇杆和方向键之间切换CPC摇杆的功能。PSPCAP32目前已经能模拟运行不少老式计算机CPC上的经典游戏。游戏中按PSP的Select键可以进入游戏菜单，按Start键可以调出虚拟键盘，L键相当



于CPC的ESC，R键则相当于空格，□键是退格，△键是回车，○键和×键则分别是1号和2号按钮。当进入游戏菜单时，按L键可以退出程序，按R键可以重启程序。

下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspcap32/pspcap32-v1.0.6.zip。

PSP用N64模拟器横空出世



之前PSP上的N64模拟器PSPMokey64可谓吊足了大家的胃口。图片、视频不断放出，可就是不见程序。现在我们可以把PSPMokey64彻底忘掉了，因为有了Daedalus PSP。Daedalus PSP由StrmnNrmn开发，是一款能够在PSP上模拟运行N64的程序。目前程序最新版是5月2日发布的V3版，支持了更大容量的ROM，修正了内存消耗、图形显示等方面的错误。

Daedalus PSP已经能够运行部分N64游戏，包括《马里奥64》、《马里奥赛车64》、《炸弹人64》、《星际火狐》、《动物之森》等游戏。不过运行之前，大家千万别指望能全速运行，拖慢是肯定的。另外游戏不支持声音，贴图也不太正确，某些场景还会出现偏色现象。但无论如何，作为一款刚刚推出的软件，Daedalus PSP已经做得非常不错，下面作者的任务就是提升游戏兼容性和速度了。

游戏时，PSP上的方向键、滑杆、L、R、Start键分别与N64手柄按键相对应。PSP的X、□、△键分别相当于N64手柄的A、B、Z键。至于N64手柄上颇具创意的C钮目前还没有按键对应。

下载地址为http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=57977。

NesterJ PSP中文改版推出



虽然PSP上的FC模拟器NesterJ PSP已经非常完善，但还有一点点瑕疵，那就是对中文游戏的支持不是很好。对FC模拟器颇有研究的惊风工作室推出了NesterJ PSP for CN mapper，增强了中文游戏的模拟效果。软件最新版是5月1日推出的V0.1版，能够基本正确地模拟mapper74，加入对mapper164的支持。现在很多中文的FC游戏，包括《吞食天地II 中文版》、《三国志II 中文加强版》、《太空战士V》等等，都可以通过NesterJ PSP for CN mapper在PSP上运行。游戏图像和声音都正常，而且没有文字乱码现象。喜欢怀旧的朋友赶快试试吧。

下载地址为http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?p=3926737。

Snes9xTYL开发进度

PSP用SFC模拟器Snes9xTYL于4月下旬公布了软件开发进度。新版软件修正了SRAM的错误，改进了跳帧功能，采用全新的系统菜单，加入文本查看器和SPC音乐播放器，支持USB，支持多用户联机等等。一起期待新版本的到来吧。



PSP用Mame模拟器开发中



电脑上的多街机模拟器Mame是很多人的最爱。4月29日，一位叫Eggman的网友放出一段视频，视频显示PSP专用的Mame模拟器目前正在开发中，已经初具雏形。

在视频中，我们能够看到PSP可以很流畅地运行《吃豆人》和《青蛙过河》这两款街机游戏。我们还可以发现，软件使用方法和电脑上的Mame非常相似，在游戏中能够调出菜单，对按键等进行设置。据说这款模拟器支持超过24款的街机游戏，不过估计都是比较老的游戏。

感兴趣的朋友可以去下载视频看看，地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=23522&page=1&pp=10。

自制软件

eReader新版推出



国人开发的PSP用电子书软件在5月3日发布V1.0版。新版增加字体大小调整功能，增加一些读书选项，使用新的书签引擎，书签增加全部删除和导出功能，修正MP3列表编辑时崩溃的错误，修正unicode文本转换的问题，修正tga读取，修正FAT目录处理的错误等等。eReader是目前PSP上阅读电子书的首选软件，支持最大20MB容量的电子书，并有MP3播放和自动降频功能。

32位色版下载地址是http://www.pspsp.org/down/eReader_32bit_1_0.rar。

16位色版下载地址是http://www.pspsp.org/down/eReader_16bit_1_0.rar。

用PSP看电视吧

虽然索尼至今没有推出PSP用的电视接收配件，但我们依然能够通过软件来实现在PSP上看电视的功能。TVSP For PSP是一款PSP专用的电视收看软件，它利用了无线网络机能，可以接收从电脑中发出的电视信号。首先你需要电脑中装一块电视卡，然后安装



DScaler 4电视软件，将程序包中的DI_EvenOnly.dll文件拷贝到DScaler 4目录中，接下来在PSP上启动TVSP For PSP就可以欣赏电视节目了。软件最新版是5月2日推出的V0.1a版，实现的功能还比较简单，按PSP的上、下键是切换频道，按Start键退出。

下载地址是http://www.afung.com/tvsp/tvsp.rar。

PSP录音软件出炉

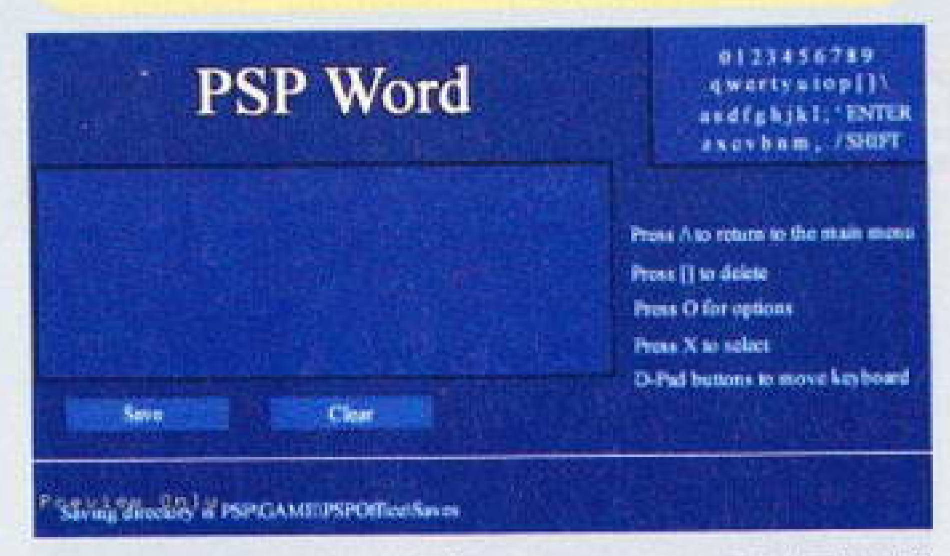
利用PSP录制声音？PSP Audio Recorder来帮你。与一般意义上的录音软件不



同，PSP Audio Recorder不能录制外部声音，只能录制内部声音。程序运行后，按X键启动UMD游戏，按○键启动PSP/GAME/HOMEBREW目录下的自制程序，然后同时按住L、R、○键开始录音，同时按L、R、□键结束录音。PSP Audio Recorder以WAV格式保存声音文件，体积非常巨大，大约1分钟会产生10MB的容量。另外要录制程序声音，程序只能放在HOMEBREW中。

下载地址是http://www.maxconsole.net/content_dwnl/pspaudiorecord.zip。

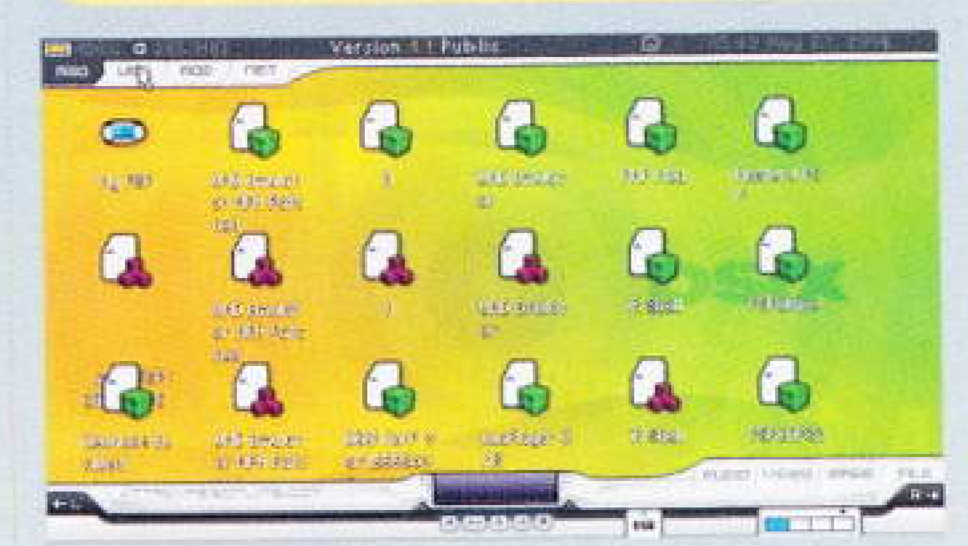
PSP Office新版推出



PSP上的办公软件PSP Office于4月30日推出Beta V2版。PSP Office目前包括图片浏览器和MP3播放器，还有Word图形界面，并且支持虚拟键盘。虽然功能还比较薄弱，但仍有很多人看好这个软件，毕竟如果能在PSP上读取、编辑Word、Excel文件实在太帅了。

下载地址为http://psp3d.com/PSPOffice%20BETA%20v2.rar。

Psix Public新版发布



PSP用的操作系统Psix Public于4月25日推出V1.10版。新版让图标更加美观，声音在标签切换的时候不会再崩溃，加入了声音显示器，文件管理器能正常使用了，改进了图像浏览器以及美化了界面等等。

下载地址为http://psixonline.com/download.htm。

PortablePaint新版推出

PSP用绘图软件PortablePaint于4月30日推出V0.2版。新版加入了颜色选择，并修正了若干错误。程序运行时，按R键可以调出调色版选择颜色，按Start键可以清除画板，按Start键重启程序。

下载地址是http://rapidshare.de/files/19284125/Portable_Paint.zip.html。

同人游戏

PSP上的《红色警戒》出炉



喜欢电脑游戏的人，恐怕没有几个不知道《红色警戒》的吧。这款极为出色的即时战略游戏曾经席卷整个地球，拥有无数玩家。一位叫Al-tair的网友，将游戏移植到PSP上来。软件的正式名称叫《Red Alert clone for PSP》，是一款Lua程序，需要通过Lua Player在PSP上运行。目前游戏提供了电厂、兵营等诸多的建设单位，我们能进行建设，并且操纵小兵攻击敌人，建筑物损坏的话也能进行修理。游戏支持存储，但进度读取有点问题。游戏中有背景声音，但音效还很少。另外，用PSP的十字键移动光标的手感也不是很好。作者表示将会在以后版本中加入更多的建设单位，并且会增强人工智能，加入动画显示，甚至支持多人联机游戏。

软件最新版是5月2日发布的V1.0版，下载地址是http://standudek.googlepages.com/REDaLUA1.0.zip。

PSP上的《帝国时代》推出

4月27日，一位叫CoderX的网友发布了

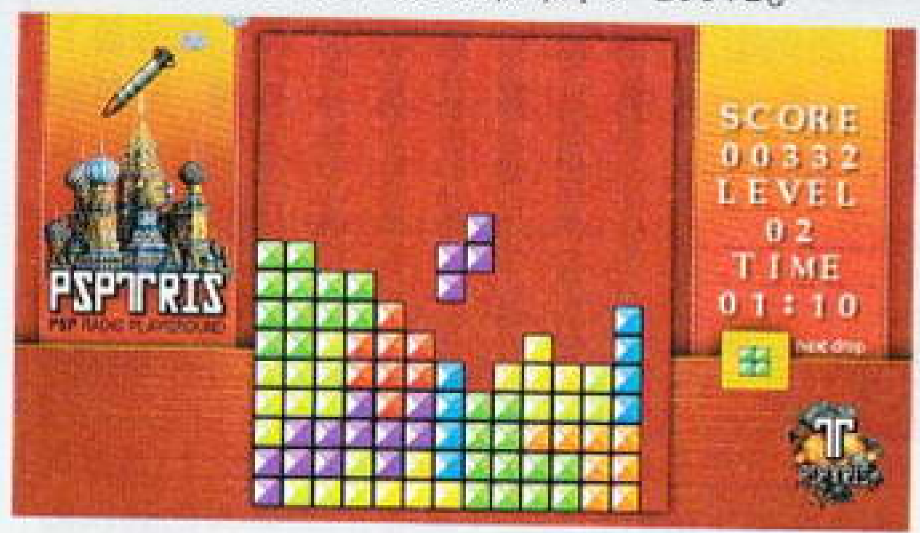
移植自电脑《帝国时代》的PSP用游戏《Age Of Empires PSP》。目前游戏已经能在1.0、1.5和2.0及以上版本的PSP中运行，游戏支持声音，并支持背景卷轴。不过在游戏中我们能做的只是将人物移来移去而已，并不能进行建筑、生产等操作。作者预备在以后版本中添加生产单位，建立人工智能，并且将会支持双人联机和网络联机。

喜欢尝鲜的朋友可以下载试试，地址是http://dl.qj.net/click.php?pid=111&fid=7497。

《PSPTris》新版发布

PSP上的《俄罗斯方块》游戏《PSPTris》于4月29日推出V0.5版。新版加入了游戏模式选择，可以选择Classic和Brick两个模式。加入了难度选择，共有1～9级难度可选。另外还加入了最高分数显示功能。

下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=23512。



《Avalanche》推出

PSP上的Lua游戏《Avalanche》于4月24日推出V3版。新版增加了最高分存储和读取功能，并改进了碰撞效果。游戏中，玩家要用方向键操作主人公躲避从天而降的物体同时要收集小球。作者表示在以后会提升图像效果，并让两个小球能在同一时间出现。

游戏下载地址是http://rapidshare.de/files/18864239/Avalanche_V3.rar.html。

《Snake or Die》推出

《Snake or Die》是一个类似于《贪食蛇》的PSP用Lua游戏。玩家要用方向键控制小蛇不要碰到墙壁和石头。游戏共有7个级别，可以记录最高成绩。游戏中会出现各种类型的苹果，效果不同，有让小蛇的长度变短的，也有增加生命数的。游戏的画面比较简单，小蛇就是一条线，希望以后能提升画面质量。

下载地址是http://www.illogical.de/bin/PspSnakeOrDie.zip。

《Vexed》新版推出

《Vexed》原本是Palm上一个益智类游戏，现在被cancan移植到PSP上来。游戏最新版是4月下旬发布的V1.1版，加入了背景音乐和音效，加入不同级别的难度，提升了图形效果等等。游戏的规则是将相同图案的方块移动到一起会消除，消除所有方块则本关完成。游戏中，按PSP的×键选择方块，按○键撤销上一步操作，按□键回到本关开头，按△键则是选择难度，按Select键进入游戏菜单可以调节难度和关闭声音。如很多益智类游戏一样，游戏一玩起来就欲罢不能。

下载地址是http://dl.qj.net/index.php?pg=12&fid=7133。

台球游戏《PSPool》公开

如果你是台球爱好者，那一定要试试《PSPool》，它可以让你在PSP上体验台球运动的乐趣。软件最新版是4月24日发布的V0.1b，支持双人游戏，并有背景声音。游戏时，用PSP的摇杆移动光标，按X键是放下白球，按○键开打，按Start键会进入游戏演示，按Select键是重启游戏，按△键则能进行屏幕截图。

下载地址是http://www.gophinx.co.uk/BlackPhoenix/PSPool-v0.1b.zip。

卡片游戏《Triple Triad PSP》推出

玩过PS《最终幻想VII》的朋友一定对其中的卡片游戏有印象吧。现在我们在PSP上也可以玩到这个迷你游戏了。《Triple Triad PSP》将游戏搬到PSP上来。游戏中按X键选中卡片，○键取消，按Select键显示帮助，同时按L和R键能够截图。

下载地址是http://sakya.altervista.org/ttpsp/ttpsp0.1.0.rar。

五一期间，《怪物猎人 携带版》的中文汉化补丁终于出炉，虽然完成度只有60%，但能在PSP上玩中文游戏的感觉还真是不错。备受关注的PSP 2.7新内核，增加对Flash的支持，遗憾的是仍没有加入中文输入法，而且不能使用自制程序，想升级的朋友不妨观望一下哦。

文 ZinniaSun 编 LIKY

PSP 2.0+破解直击

——Eloader0.97让2.0+系统也能进入Wi-Fi的世界

唉！SONY终于还是下了狠手，不等3.0FW系统诞生，就再出个2.7FW，堵住了《GTA》这惟一的漏洞。小Z个人认为，单单从2.7FW的升级功能来看，算得上亮点的也只有AAC格式的支持以及网页浏览器中对于Flash动画的支持了，但是却连破解惟一的一丝希望也幻灭，连个模拟器也不能玩，小Z我是打死也不敢再升级了。这里也再次提醒大家，世上没有回头药，希望各位玩友在升级2.7版本FW前一定三思而后行啊！那么言归正传，还是看我们这次给大家带来的内容吧！

Eloader v0.97，让2.0+也能开放网络资源！



在使用Eloader v0.96版时，小Z就总是因为看到只有在2.0FW上才可以启动Wi-Fi功能而感到很不爽，虽然同是使用Eloader，但毕竟还是Tiff漏洞进入的VSH Mode模式后的2.0 FW下功能比较强大啊！而在4月2日当天发布的Eloader v0.97，终于能开放使用《GTA》存档漏洞引导的2.0+系统Wi-Fi资源，看来经过Fanjita和Ditlew两人不懈的努力，《GTA》漏洞在功能上与2.0FW下Tiff漏洞导致的VSH Mode越来越接近，也许在不久的将来，就能实现系统降级哦！当然，这里小Z只用了“也许”二字，Fanjita和Ditlew既然在最后也没有要放弃Eloader的开发，就说明他们还有能力继续深入，因此就让我们期待着下一次新版本的更新为我们带来更多好消息吧！ 这次就先请大家看看小Z带来的Wi-Fi专题，另外补充一点，在本次测试中小Z另外借了朋友的一台日版1.5FW（02），因此部分Wi-Fi软件在2.0+上无法使用的软件小Z这次也给出了1.5FW上的使用指南，也希望1.5FW的用户也能看看下文哦！

PSP无线网络模式介绍

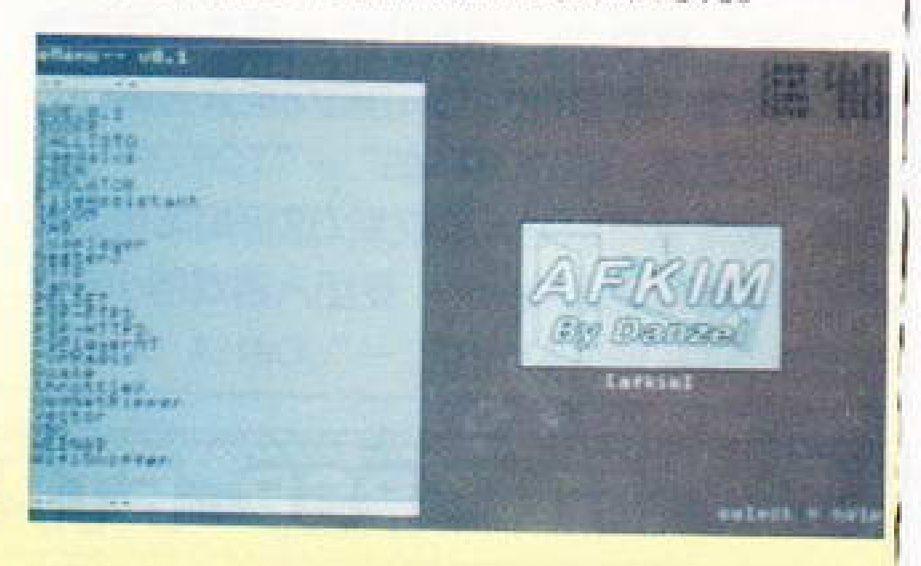
在开始测试内容前，小Z先来给大家补充介绍一下PSP的无线网络的配置。在系统最左下角网络配置选项卡中，共有两种网络模式可供选择——“Ad Hoc Mode”和“Infrastructure Mode”，在文章开始之前，小Z就先为大家介绍一下这两种模式的概念及区别吧！所谓“Ad Hoc Mode”，其实是一种最简单的点对点方式，我们可以把它想象成两台电脑通过双绞线直接连接并通过IPX协议联机游戏一样，不分主机和从机，并且不支持网络信道加密，完全开放的P2P对等连接。这种模式下的设置也是非常的简单，玩家只需要选择一个CH频道，就能方便地与同频道的设备进行连接，因此它是最适合在小型局域网内进行联机游戏的网络模式。PSP上的游戏在进行多人联机对战时大都采用的是这种网络模式，使用过Kai的朋友们还记得在PC上进行设置时一定要将无线网络选择为“仅计算机到计算机”的步骤吧，其实这就是让PC也设置为“Ad Hoc Mode”，否则是不可能与PSP进行联机的哦！当然，简单就也意味着功能上的局限，不支持IP地址的协议就意味着它无法在大规模网络，尤其是不适合在Internet上使用，所以小P里就又加入了“Infrastructure Mode”。

“Infrastructure Mode”与“Ad Hoc Mode”最大的区别，就在于它必须通过无线路由器或软AP网卡来建立一个AP（Access Point）网络接入口，然后让所有用户通过输入或搜索AP的SSID（Service Set Identifier：服务设置身份）进入AP网络，并由AP来分配或自己主动申请在网络中的IP地址，建立完整的网络连接方案。因此在进行互联网浏览或RSS等功能时，就必须在“Infrastructure Mode”了。这里介绍这段话的意思最主要的还在于两者的一个重大区别：“Ad Hoc Mode”是可以让数台

小P直接进行联机游戏，而不需要设置IP等繁琐步骤，但是却不能进行上网浏览网页或其他需要通过IP协议的网络功能；"Infrastructure Mode"设置比较麻烦，有时还需要手工给出IP地址配置网络，网络创建的方法小Z在《PSP专辑》里已经详细介绍过，但是连接的关键就是一定要有AP，也就是所谓的热点，而仅仅两台PSP之间是无法采用这种模式连接上的。介绍了这两种模式的区别，我想一定会使大家更好地理解下面文章的内容。现在就让我们一起来走进本辑Wi-Fi之旅吧！

eMenu—— v0.1 Final

Eloader v0.97版公布后，就有国外玩家制作了一款名为Choice+ 的软件来专门美化Eloader软件界面。于是不久之后，Fanjita的助手Ditlew就顺水推舟，发布了这款"官方版"的eMenu--。作为官方GUI前端显示软件，它的功能可不仅仅是美化了软件界面，更重要的是加入了截屏操作，还有内存、总线等信息显示以及一个独特的"Slumber Mode"待机模式，当然Final版在对自制软件、模拟器的兼容性上也有了很大的改进，支持了不少以前不能运行的游戏。采用安装程序完成安装后，启动Eloader就会自动进入eMenu--界面，菜单的右上方就是系统资源状况显示，方块键将作为截屏按钮，捕捉".png"格式图片并存储在记忆棒根目录下，按Select键会进入帮助界面并刷新列表中的软件，在菜单列表状态下将小P的开关置于Hold位置，系统还会进入"Slumber Mode"待机模式，此时关闭屏幕显示内容并以1MHz的最低耗电量运行，非常接近于轻推开关后的待机模式，但美中不足的是在进入"Slumber Mode"时虽然关闭了液晶显示，却没有自动关闭背光，所以想要使用"Slumber Mode"待机功能的话，大家还需要在按Hold键前先长按调整屏幕亮度键关闭屏幕再说。



Pang v3运行成功

其实Pang V1早在Eloader 0.95最初Beta版上就已经成功运行了，只是小Z觉得这款游戏的意义不大，好像一直没有为大家专门来介绍。这款游戏就是PS上有趣的《Buster Bros.》的PSP非官方移植版本，玩家操纵主角射出锁链打碎果冻一样的弹力球，画面效果基本上保持着15年前街机游戏的风格，不过加入了Adhoc联机的Pang v3对于Eloader v0.97的意义可就另当别论啦，在Eloader v0.97成功释放了2.0+FW系统的Wi-Fi机能后，Pang V3可是首批被发现可以在2.0+ FW上成功进行Wi-Fi联机的自制游戏哦！首先在PSP网络设置中选择Adhoc，设置一个CH频道，小Z这里为手头两台PSP都设置为CH6，然后进入游戏选择"Multiplayer Game"，游戏会自动搜索到另一台机器的Mac地址，然后按×键就可以开始同步过程，同步完成后自然就是开始游戏啦！不过这款游戏同步的稳定性也着实不怎么样，经常写着"Final Step，同步中……"就长久没有反应了，害得小Z瞎忙了半个多小时才成功开启了一次，而且不到两分钟就又当掉了。由于小Z采用了一台1.5FW的机器和自己2.6FW的机器联机，因此也无法判断出到底是Eloader v0.97的稳定性差还是这款游戏联机稳定性本身就差到这种程度（难道是小Z我的RP问题？），虽然软件的作者也说了这款软件联机不稳定，如果无法联机也只有请大家关机重试了。



Quake v2

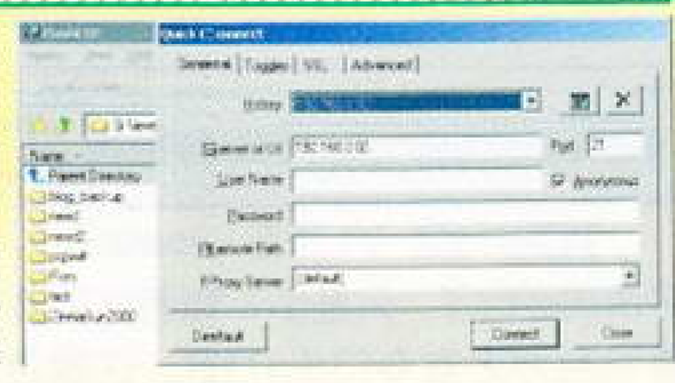
只要是喜欢FPS射击游戏的玩家应该没有人不知道ID Software公司大名鼎鼎的“《雷神之槌》系列”吧！该系列和《虚幻》曾并举为PC上最强3D第一人称射击游戏，在“《半条命》系列”诞生前垄断着FPS游戏的市场。也正是由于这款游戏在欧美玩家心中非凡的人气，PSP诞生后不久很多爱好者就开始研究《雷神之槌》的移植，从而诞生了“Quake for PSP v1”。而这次我们要介绍的“Quake v2”中还加入了对于联机游戏的支持，通过Adhoc模式，我们可以建立一个游戏，让别的玩家加入进来，FPS游戏果然还是要对战才有意思啊！联机方法很简单，关于Adhoc的设置，小Z依旧采用了CH6，然后进入游戏选择“MULTIPLAYER”按×键，将“ADHOC”置为ON，这时小P一般会出现短暂的假死现象（如果RP不好也有可能真死的哦），然后一方选择“NEW GAME”→“TCP/IP”，一路按×确定就可以进入游戏啦（这里如果想调整设置可就别点那么快哦）！要加入游戏的小P这时选择“MULTIPLAYER”→“JOIN A GAME”→“TCP/IP”，之后“SEARCH FOR LOCAL GAMES”在网络中搜索已经建立的游戏，就会找到另一台小P的游戏名称啦！按×确定后快点调整状态开始厮杀吧！游戏支持最多4人联机，惟一比较严重的问题就是客户机游戏时会有大约半秒的延时，但是稳定性可比PANG v3要强多啦！另外，这款游戏在“Infrastructure Mode”下还支持Internet联机对战，只可惜小Z不论用手头上的1.5FW还是2.6FW小P上网找了一晚上也没有连上个服务器，遗憾啊！



PSP-FTPD v0.3.5

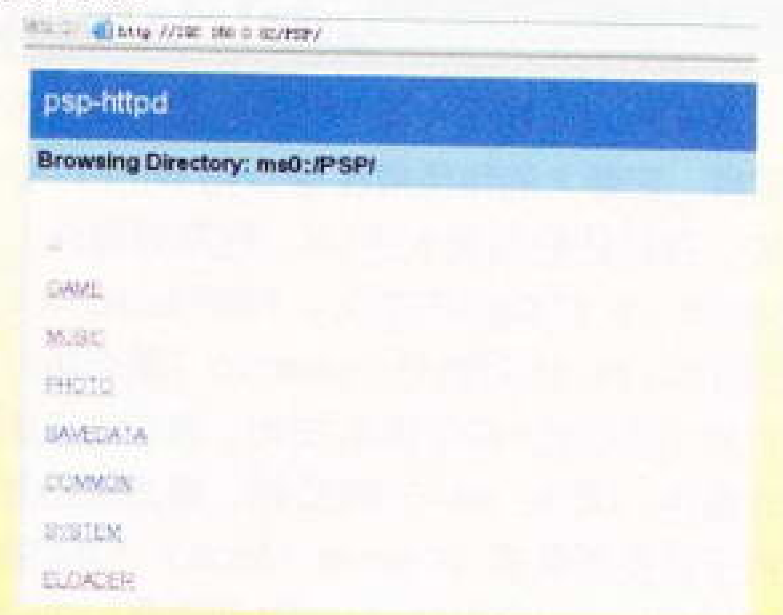


PSP-FTPD可以算PSP上的老牌软件了。这款专为PSP设计的FTP服务器端可以将你小P的记忆棒或是UMD光碟目录作为FTP虚拟目录，从而在PC上通过FTP客户端软件配合家里的无线网络，更加方便地修改记忆棒上的内容或是取得UMD光盘上的数据文件。想要使用它首先你必须要建立一个“Infrastructure Mode”的网络连接，也就是说家中必须有无线路由器或AP热点将小P同电脑接入同一个无线网络中，具体配制方法参见《PSP专辑》中的相关文章。配置好后进入PSP-FTPD软件选择我们建立好的无线网络连接，就可以看到软件界面上写着我们小P的FTP地址啦！一般默认的连接地址为“FTP://”后接小P在无线网络中的IP地址。之后我们可以通过PC上的FlashFXP等软件来访问小P（如果没有的话将“ftp://”的地址写在IE或是我的电脑地址栏也可以如同浏览普通文件夹一样访问），进行文件的储存和修改，这可要比每次连接USB连线方便多了哦！上传下载文件暂时还不支持断点续传的功能，但下载约550KB，上传约450KB的速度可也不低呢（和记忆棒和UMD的读写速度有关）！程序默认建立FTP的根目录为记忆棒，不过我们可以通过修改目录中的psp-ftpd.cfg文件来修改，加入“auth=ZJW:39”的字段代表FTP帐号的用户名为“ZJW”、密码为“39”，这样我们就可以防止公共网络中其他人匿名用户寻访我们的小P啦！如果想修改FTP根目录为UMD光盘，那么就添加代码“root=disc0:”，如果想将根目录指定到记忆棒的Movie目录下，则修改为“root=ms0:/Movie”即可，其实在psp-ftpd.cfg文件中有打着“#”号的注释举例代码，大家只要参考那个修改一般都不会有问题的！



PSP-Httpd v0.6

既然PSP上面有FTP服务器，那么有Http服务器软件也就不奇怪了。Http 是大家最常见的网络协议，通过它我们可以访问万维网（www）网页，下载网络上的资源等等。而这款软件的功能就是将我们小P记忆棒的内容以网页的形式发布，这样就可以通过网络浏览器浏览、下载其中的内容。尤其是两台2.0以上版本的小P，这样互相交换内容就方便多了，当然这款软件也需要用到“Infrastructure Mode”网络，因此没有AP热点的话也还是不能实现两台小P相互访问的。进入程序后选择一个建立好的“Infrastructure Mode”连接，Http服务器就会自动开启，并进入服务器的监控界面，监视访问我们小P的主机IP及网络行为，功能嘛，还是很酷的哦！



OpenTTD v0.4.5 无线联机版

上次给大家带来的《运输大亨》不知道大家还记得不？这款游戏的最新版本v0.4.5同样支持Wi-Fi联机哦！采用“Infrastructure Mode”模式可以选择Lan进行局域网或者Internet网络进行联机游戏，可惜的是在小P上由于还没有嵌入输入法，无法写下游戏名称所以导致无法建立网络游戏，因此除非你在电脑上建立LAN网络，否则局域网联机基本废了。想玩联机游戏的话只有让小P上Internet网络开启自己经营大道，但首先声明一下，联网模式在Eloader v0.97下虽然启动成功，但是进入Multiplayer后貌似就掉了线一般，怎么也刷不上服务器信息。因此下面关于连入Internet网络对战的方法仅限1.5FW小P使用。首先去http://www.openttd.org/servers.php网站寻找0.4.5版本的服务器（如图1），抄下上面的IP地址，然后打开程序目录下的OPENTTD.CFG文件，结尾部分小Z选中的那段就是添加网络服务器地址的地方啦（如图2）！按照这个格式添加好你所想接入的Internet服务器IP，保存后再进入游戏，选择接入Internet的“Infrastructure Mode”连接，开始后选“Multiplayer”模式，就可以看到当前服务器列表了（如图3），绿色圆圈符号代表可用的服务器，红色图标一般指版本不对无法连接的服务器，如果服务器信息上还有一个小锁头则表示此服务器需要密码，由于我们小P输入法还不能用，所以有密码的服务器绝对不考虑，找一个没有密码的点右侧“Join Game”进入选择

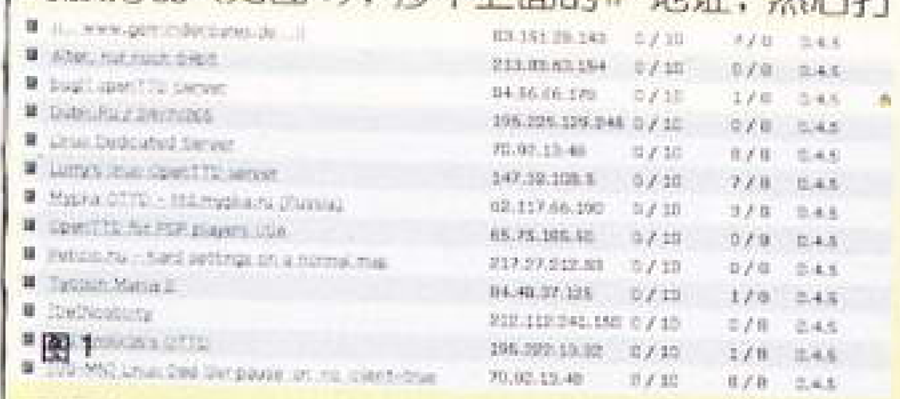

图 1



图 2



图 3

加入公司界面，如果没有绿色不带锁的公司就点"new company"自己建立一个吧（如图4）！这样游戏在下载完服务器地图信息后就会自动开始啦！网络游戏中不能按左上角图标调整游戏速度或暂停游戏进度，只有自己好好操作好好发挥啦！其他的小Z就不多说，还是再强调一遍，2.0+系统不可用，1.5FW的PC中古玩家们可以再回顾一下这款经典模拟经营类游戏的乐趣。

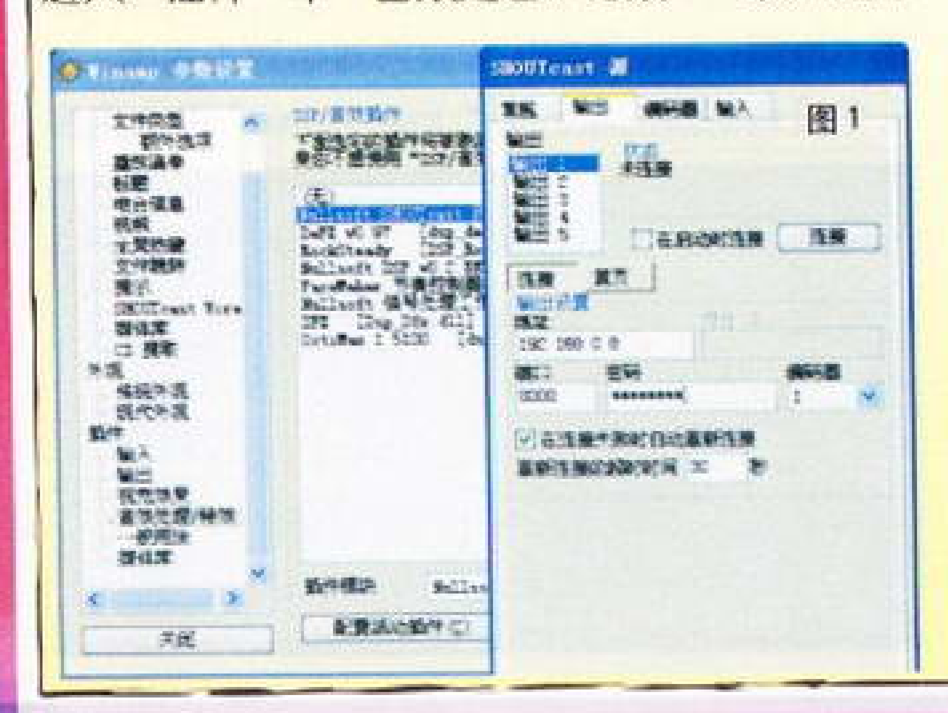


图4

PSPRadio v0.38.091

PSPRadio也是一款PSP上的老牌音乐播放软件，它最大的特色就在于支持Wi-Fi、USB模式，并且还配有强大的UI、程序等插件，在Eloader v0.95版发布不久，PSPRadio从3月2日的v0.38.06开始分Dynamic（动态版）和Static（静态版）两个版本发布，其中动态版强调对插件、USB、Wi-Fi的支持，静态版自然是取消了这些实模式（Kernel Mode）下的内容，为支持Eloader下的2.0+FW而服务。不过在Eloader v0.97之前版本上依旧很少有人成功运行了这款专门用来支持2.0+FW的静态版，测试的结果大部分用户都是进入软件界面后电池显示0%电量死机（难道需要有非常好的RP才能运行）。这次在Eloader v0.97上运行，稳定性可就完全不一样啦！而且配合Wi-Fi功能可以实现无线网络广播，功能不亚于我们上次为大家介绍的RSS软件呢！

至于方法嘛，首先我们安装Winamp v5.0、一款名为SHOUTcast Server v1.9.5的软件以及SHOUTcast的Winamp专用插件（在小Z的Blog上所提供的Winamp版本中是直接包括SHOUTcast的两款软件的），之后启动桌面上的SHOUTcast Server v1.9.5，直接采用默认配置即可，它将作为无线网络内的广播发布服务器。然后我们打开Winamp，选择"参数设置"，进入"插件"中"音效处理/特效"一项，选择


图1

"Nullsoft SHOUTcast源DSP v1.8.2"一项（如图1），在弹出的选项卡中"输出"页中选中一个输出，在下面的设置中地址填写自己电脑的IP地址（使用软AP无线网卡的用户填写无线网卡IP，使用无限路由器的用户填写接入无线路由器的网卡IP），端口就使用"8000"，密码是连接SHOUTcast Server v1.9.5的密码，默认是"changeme"，编码器选择一个配置，然后可以在后面"编码器"页中修改自己选择编码器编号



图2

的音乐编码配置，提高广播的效果。当"输出"页面都设置完毕后就可以直接点"连接"按钮让插件与服务器相连了。这样我们现在播放的所有音乐就都会以数字广播的形式发送到整个局域网络。现在让我们再来生成一个供PSP连接的Playlist列表，首先清空Winamp的播放列表，然后点"+曲"中的"添加URL"，输入"http://192.168.0.8:8000"这样的"IP:端口号"的格式，至于具体数字要根据你填写的插件设置和PC的IP地址决定（如图2）。写好后确定，并点击"编辑播放清单"将我们刚刚写的地址保存到记忆棒"PSP\GAME\PSPRadio\Playlists"文件夹下。



图3

下面我们再来看看PSP端的设置，进入PSPRadio后，按Start键进入设置页面，选择第一项Wi-Fi的"Infrastructure Mode"连接，之后选择倒数第二项"Save Option"保存设置（如图3），然后按三角键切换到播放列表菜单，就会看到我们刚刚保存的那个播放列表，在PC端一切就绪并且播放歌曲的情况下，就可以选择这个列表来收听歌曲啦（如图4）！其实将列表放在局域网内任意一台电脑上也是可以用Winamp收听的哦！



图4

Dgen v1.4、NesterJ v1.20

这两款模拟器的最新版本都无法在Eloader v0.97下正常启动，原因自然是由于Wi-Fi兼容性问题，尤其Dgen v1.4只莫名其妙地在小Z的PSP上启动过一次后就再也无法正常启动了。但是这里小Z还是给1.5FW的玩家们介绍一下两款模拟器的联机方法。首先依旧是设置好Adhoc网络，然后进入模拟器，两台机器都选择好Rom后，Dgen v1.4按L键叫出菜单后再按R切换到Settings选项页，将"Comm mode"设置为1P或2P就可以联机，NesterJ v1.20叫出菜单后选择"Wifi Network Play"一项就会查找联机用户啦！





FileAssistant++ v1.2

4月25日刚刚发布的FileAssistant++ v1.2最新版终于可以在Eloader v0.97上启动啦！本来FileAssistant++是款带有强大媒体播放能力的文件浏览器，不过这次发布的版本为了专门在Eloader上运行，去掉了原本支持的Lua脚本运行、Eboot启动、avi等视频播放等功能。好在MP3音乐播放、swf格式Flash播放和jpg、png、tga、bmp图片浏览功能没有被禁用，不然真不知道用它还能做什么了。本来这款软件并不是一款Wi-Fi软件，但是小Z之所以放在这里介绍是因为它勉强也算能够解决2.0+系统上Flash播放问题，所以还是希望大家不要轻易选择升级2.7FW哦！



除了以上介绍的Wi-Fi软件以外，还有Webnab、Afkim、PELDET等软件也都在2.0+FW上启动成功，至于稳定性嘛，经常出现无线网络数据交换指示灯长亮死机，很让人无法忍受呢。当然Eloader v0.97在其他软件兼容性上也有很大的提高，像Bookr v0.7这款最强PDF阅览器已经可以启动，并且运行起来也是状态良好。最新版本的N64模拟器Daedalus PSP R3在Eloader v0.97下也可以正常运行。网上有人说中文辞典PSCiba也已经能够启动，可是小Z测试的结果好像不怎么行哦！不过这里依旧提一下，感兴趣的朋友们不妨试试吧！今天的介绍就到这里，休息一下，准备关注E3大展吧！



掌机游戏综合发售表

4月下旬三台平台上的大作群过后就是惯例的淡季了，5月18日在GBA平台紧急杀出的《快乐足球》对足球爱好者而言是一款不错的游戏，算是慰劳了一下国内大多只拥有GBA的玩家；而NDS平台的《新超级马里奥兄弟》绝对可以算本月甚至是今年掌机平台上最为耀眼的一款作品，让我们一起期待它的表现。与此同时，日本PSP销量最高游戏《怪物猎人》也会发售其美版，欲在北美市场分得一杯羹。至于6月，值得期待的游戏依然不多，希望届时厂商能给我们惊喜。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年5月16日			
X战警 官方游戏 X－Man：The Official Game	Activision	ACT	29.99美元
后院垒球 2007 Backyard Baseball 2007	Atari	SPG	29.99美元
2006年5月18日			
快乐足球 カルチョビッチョ	Nintendo	SLG	3800日元
2006年6月11日			
龙珠 进化大冒险 Dragon Ball：Advance Adventure	ACT	Banpresto	29.99美元

Nintendo DS

2006年5月15日			
新超级马里奥兄弟 NEW Super Mario Bros.	Nintendo	ACT	39.99美元
2006年5月16日			
X战警 官方游戏 X－Man：The Official Game	Activision	ACT	29.99美元
2006年5月18日			
右脑达人 加油训练师 右脑の达人 ガンバれっトレーナー	Bandai Namco Games	ETC	3800日元
2006年5月25日			
究级蜘蛛侠 アルティメット スパイダーマン	Taito	ACT	4800日元
大战略DS 大战略DS	Genki	SLG	4800日元
金刚 Peter Jackson's キング・コング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー	Ubisoft	ACT	4800日元
转转连 疯狂触摸 まわしてつなげるタッチパニック	Nintendo	PUZ	3800日元
甜蜜符号 皇后试验大恐慌 シュガシュガルーン クイーン试验は大パニック★	Bandai Namco Games	ACT	4800日元
2006年6月1日			
汉字候鸟 汉字の渡り鸟	Success	ACT	3800日元
银河战士Prime 猎人 メトロイド プライム ハンターズトーナメント	Nintendo	FPS	4800日元
2006年6月5日			
轻松头脑教室 Big Brain Academy	Nintendo	ETC	19.99美元
2006年6月8日			
降魔灵符传 饭纲 降魔灵符传イヅナ	Success	RPG	4800日元
2006年6月15日			

怪盗卢梭 怪盗ルソー	Bandai Namco Games	ACT	4800日元
中央大陆战记 冲刺 ゾイドダッシュ	Takara Tomy	SLG	4800日元
数码暴龙物语 デジモンストーリー	Bandai Namco Games	RPG	4800日元
重装机兵传说 钢之季节 メタルサーガ 鋼の季节	Success	RPG	4800日元
2006年6月22日			
魔法假日 五星连珠之时 マジカルバケーション：5つの星がならぶとき	Nintendo	RPG	4800日元
2006年6月29日			
头脑锻炼 游戏对战矢印谜题 帕比狗矢量1 头を鍛えて游ぶ对战矢印パズル パピぃぬベクター1(わん)	Megacyber	PUZ	3800日元
触摸相声 女神的微笑DS タッチで漫才！メガミの笑壶DS	Ertain	SLG	3800日元
海底总动员 触摸尼莫 ファインディング・ニモ タッチでニモ	SEGA	PUZ	4800日元
给孩子们讲故事 快乐画册1 子どものための读み闻かせ えほんであそぼう 1	Starfish	ETC	2840日元
给孩子们讲故事 快乐画册2 子どものための读み闻かせ えほんであそぼう 2	Starfish	ETC	2840日元
给孩子们讲故事 快乐画册3 子どものための读み闻かせ えほんであそぼう 3	Starfish	ETC	2840日元

PlayStation Portable

2006年5月1日			
罪恶装备 审判 Guilty Gear Judgment	Majesco Games	FTG	39.99美元
2006年5月11日			
007 来自俄罗斯的爱情 007 ロシアより爱をこめて	EA	ACT	4800日元
2006年5月18日			
伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代Ⅴ イーディスメモリーズ～新天魔界GOCV～	Idea Factory	S・RPG	4800日元
2006年5月23日			
怪物猎人 自由 Monster Hunter Freedom	Capcom	ACT	39.99美元
古墓丽影 传奇 Tomb Raider：Legend	Eidos	ACT	39.99美元
2006年5月25日			
拳手之路2 ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	FTG	4800日元
Talkman 欧洲语言版 TALKMAN ヨーロッパ言语版	SCEJ	ETC	4200日元
恐怖惊魂夜2 特别篇 かまいたちの夜2 特别篇	SEGA	AVG	4800日元
东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修脑力锻炼器2 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修脑力トレーナーポータブル2	SEGA	ETC	2800日元
勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版 ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル	Square Enix	TAB	4800日元
真名法典 携带版 マグナカルタ ポータブル	Banpresto	RPG	4800日元
吉他小子 现场版 ギタルマンライブ！	Koei	ACT	4800日元
2006年6月1日			
2006 FIFA 世界杯 德国大会 2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会	EA	SPG	4800日元
宇宙巡航机合集 Gradius Collection	Konami	STG	39.99美元
2006年6月8日			
大都技研官方柏青嫂锻炼器 吉宗 携带版 大都技研公式パチスロシミュレーター 吉宗 ポータブル	大都技研	SLG	3800日元
2006年6月15日			
到哪里都在一起 学校狂欢 －どこでもいっしょ－レッツ学校	SCE	ETC	4800日元
我是航空管理员 机场英雄 成田 ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 成田	EA	SLG	4800日元
神秘岛 MYST	SEGA	AVG	3800日元
2006年6月22日			
KOROKORO Colon コロコロころん	Success	PUZ	3800日元
索尼电脑科学研究所 茂木健一郎博士监修 给脑快感 轻松体验！ ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士监修 脑に快感 アハ体验！	SEGA	ETC	2800日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.39

新作快报



收录影像：《新超级马里奥兄弟》，《铁拳 暗之复苏》，《纽约街头教父》，《急速房车赛 2006》，《杀戮地带：解放》，《龙与地下城战略版》。

火热试玩台



收录影像：《传说的斯塔菲 4》，《我的战斗机》，《火影忍者 最强忍者大结集 4》。

劲作直击

《无瑕人生 新牧场物语》

作为一款全新形态的"《牧场物语》系列作品"，游戏在系统和世界观等方面做了很大的变更，旨在让大家在 PSP 上体验到全"新"的《牧场物语》感觉。

《LocoRoco》试玩报告

《DJMAX》MV欣赏

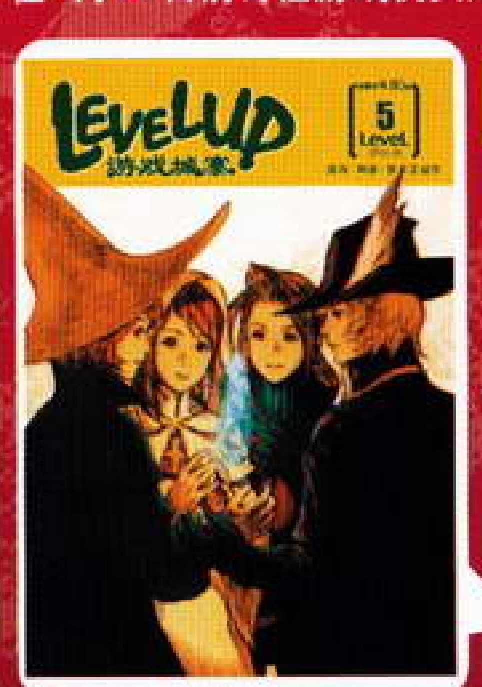




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.40
5月25日
全国上市
精美
赠品
《新超级马里奥》大幅海报
口袋光环
精彩掌机影像，完全收录！
口袋光环
vol.40
10万元大抽奖
火热展开
Xbox360、PSP、NDSL、PS2……
豪华奖品一次送出！
详情请见封底
话梅杂志&3DM-SMV

游戏机实用技术 掌机王SP LEVELUP游戏城寨 联合举办总价值10万元的大抽奖活动！

只要购买06年5月上市的《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》各壹本，将3本杂志上的印花剪下集齐，在6月15日前寄往游戏机实用技术杂志社，即可参加这次令人心动的大抽奖。



LeveL5

5月15日 全国上市

印有 蓝色印花

注：《游戏城寨》Level 6也会印有同样的蓝色印花



第40辑

5月25日 全国上市

印有 黄色印花

注：本辑《掌机王SP》（第39辑）第139页印有同样的黄色印花

5月9日及5月23日上市的《游戏机实用技术》第152期、153期均印有红色印花

为确保购买到以上杂志，请预先向当地报刊亭预订！

火红五月 10万元奖品一次送出！

100000元大抽奖启动啦！

特等奖 一步到位次世代！



1名

高清电视+Xbox 360

一等奖 Xbox 360 2名

二等奖 NDSL或PSP 15名



三等奖 PS2 20名



四等奖 levelup主题T恤 500名



抽奖活动具体参与办法：（本活动奖品由levelup.cn及levelup电玩商城商家提供）

5月上市的《游戏机实用技术》总第152、153期印有本次活动的红色印花，《掌机王SP》第39、40辑印有黄色印花，《游戏城寨》LEVEL5和LEVEL6印有蓝色印花，只要集齐三种颜色的印花各一枚，在6月15日之前（以读者邮寄地邮戳为准）将这三枚印花寄往兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社（邮编730000），即可参加抽奖。中奖名单将于7月1日在levelup.cn主页上公布，随后出版的《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》上也将公布前四等奖中奖名单。

本次活动最终解释权归levelup.cn所有

ISBN 7-88488-721-5

9 787884 887217

定价：8.8元

口袋光环光盘＋掌机王SP读本＋精美赠品